Broj 62 7/10 Srbija 80 DIN. • CG 1 EUR • BiH 2 KM

ŽELITE LI JEDAN SONY PLAYSTATION PORTABLE?

www.screenfun.rs

# SCREENFUN

F.E.A.R.

Volite li da se plašite?

# RED DEAD REDEMPTION

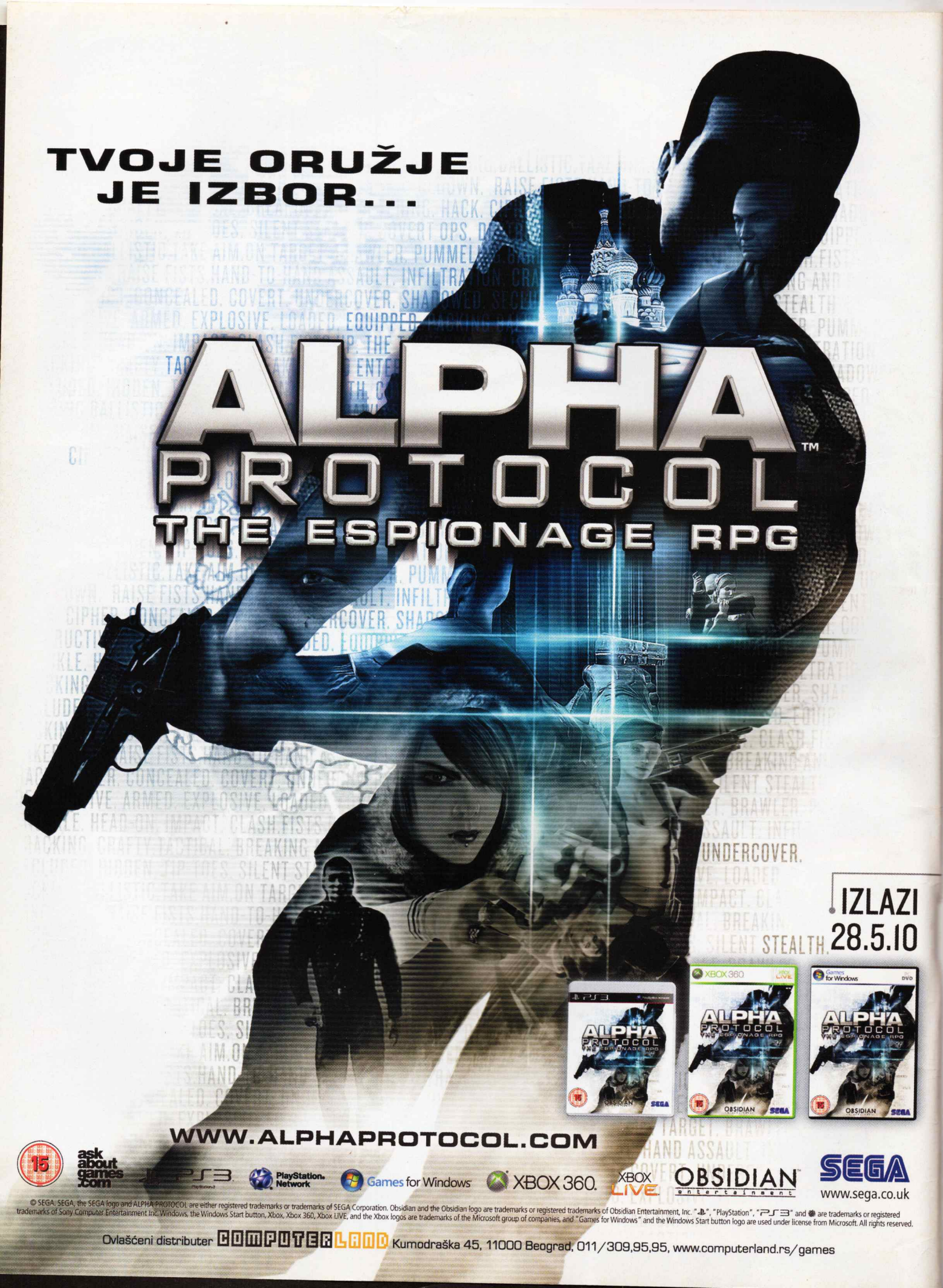
Niko Belić na Divljem zapadu

**FIFA World Cup 2010**
Ispišite svoju stranicu fudbalske istorije

**Blur**
Velika brzina i gužvanje metala spojeni u jedno

**Call of Duty: Black Ops**
Sedmi član pravi nov zaokret u serijalu

SUMRAK JAPANSKOG RPG-A: SELIDBA NA ZAPAD


TVOJE ORUŽJE
JE IZBOR...
ALPHA PROTOCOL™
THE ESPIONAGE RPG
IZLAZI
28.5.10
WWW.ALPHAPROTOCOL.COM

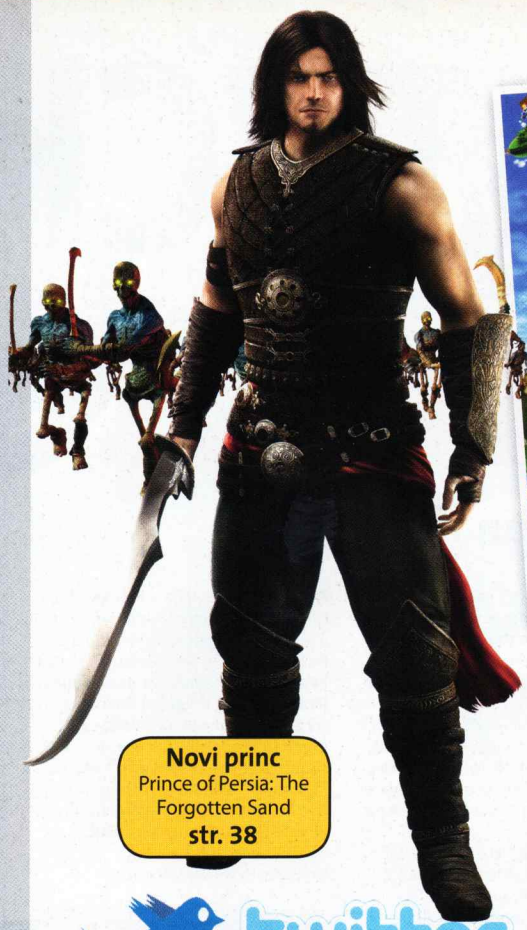
ask about games .com
PS3
PlayStation Network
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
OBSIDIAN entertainment
SEGA
www.sega.co.uk
© SEGA. SEGA, the SEGA logo and ALPHA PROTOCOL are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Obsidian and the Obsidian logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. "PS", "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. All rights reserved.
Ovlašćeni distributer COMPUTERLAND Kumodraška 45, 11000 Beograd, 011/309,95,95, www.computerland.rs/games

# Reč urednika

Bando raspuštena, kako vam je na raspustu? Zamračili ste se u svoje zagušljive ćumeze, izmiksovali sladoled iz kesice i izbacili olinjalu mačku da se češe o nečiju drugu nogu. Napravili ste savršenu atmosferu – sve je spremno za prženje igara! Sve te igre koje su čekale na red dok ste vi "učili" – konačno će doći na klanje. Malo Ecio, pa Kratos, pa red Big Daddyja, pa red Sama Fishera... O, radosti! Sve je bilo potaman dok nije došao taj prokleti 11. jun i pakao Južnoafričke Republike. Počelo je Svetsko prvenstvo u fudbalu! I šta sad – pitate se vi. Kojem se zlu privoleti? Šta gledati i kada igrati? Naravno, ScreenFun je tu da vam razreši dileme! Najpre, najvažnija je dobra organizacija vremena. Svedite, dakle, vreme potrebno za obavljanje osnovnih fizioloških potreba na minimum. Ne morate baš svaki dan jesti i ići u WC. Ugasite mobilni telefon, recite roditeljima da niste tu, a sestri svaki dan dajte 100 dinara da ne ulazi u sobu. Što se tiče minimalnih tehničkih zahteva, potreban vam je dobar PC i/ili konzola i televizor. Preporučljivo je da ekrani stoje u istoj ravni kako bi praćenje sadržaja bilo uravnoteženo. Unesite u sobu dovoljno vode i slatkiša, zabarakidirajte sigurnosna

vrata, upalite alarme i ne dozvolite da vam bilo šta pokvari zasluženi raspust. Ko preživi do 11. jula – nagrada mu je avgustovski ScreenFun, koji izlazi pet dana kasnije.

*Igor Conić*



**Novi princ**
Prince of Persia: The Forgotten Sand
**str. 38**

Sledeći broj izlazi 16. jula 2010.

2 poklon-postera
Super Mario Galaxy 2 i
Red Dead Redemption

twitter
@screenfun
Pratite nas na Twitteru! Čekamo vaše komentare, savete, predloge, kritike...
**http://twitter.com/screenfun**

## Preview

6 **FEAR 3**
Volite li da se plašite?
10 **Need for Speed: World**
Poznati trkački serijal u MMO svetu
12 **Call of Duty: Black Ops**
Zna li neko koji je ovo deo?
15 **Civilization V**
Nova formula za uspeh Sida Majera
18 **Test Drive Unlimited 2**
Svi na Ibicu!
20 **Kada će stići**
Raspored izlaženja igara

## Special

22 **Sumrak japanskog RPG-a**
Sunce se seli na zapad

## Test

po abecednom redu

46 **Alan Wake**
44 **Alpha Protocol**
48 **Blur**
36 **FIFA World Cup 2010**
52 **Lost Planet**
38 **Prince of Persia: The Forgotten Sand**
28 **Red Dead Redemption**
50 **SBK X Superbike World Championship**
40 **Split Second: Velocity**
42 **Super Mario Galaxy 2**
54 **Mini-opisi:** Shrek Forever After, Pole Position 2010, Rocket Knight, Streets of Rage II i TMNT: Turtles in Time Re-Shelled

## Software

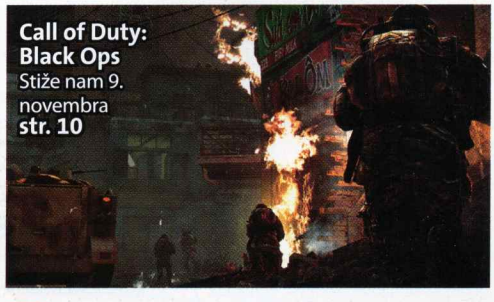
56 **Mario na prozorima**
Nintendo Wii emulacija

## Hardware

58 **Pretvara maštu u stvarnost**
Nvidia Ultimate Gaming mašina

## Fun

60 **Megaposter**
Četvrti deo Alise iz Tekkena 6
61 **Svaštara**
Šta pije đus, pardon, šta igra Đus?
62 **Game Over**
Rakovi na tapetu




## Još u ScreenFunu

24 **Vesti**
Assassin's Creed: Brootherhood, Killzone 3...
26 **A sada malo vi**
Odgovaramo na najzanimljivija pitanja
53 **Sony PSP na poklon**
Odličan za letnji odmor

# MOBITECH.RS

Najčitanije s portala

# iPhone 4

## Najtanji pametni telefon na svetu

Steve Jobs na godišnjoj Appleovoj konferenciji WWDC, kako se i očekivalo, predstavio je novu verziju najpopularnijeg pametnog telefona na svetu – iPhone 4.

Novi uređaj, koji se reklamira pod sloganom "To menja sve. Ponovo.", trebalo bi da proširi Appleov udeo na vrlo konkurentnom tržištu mobilnih komunikatora. Novi iPhone 4 ima metalno kućište, višu rezoluciju displeja (960 x 640 piksela), VGA kameru na prednjoj strani i HD kameru od pet megapiksela na poleđini sa LED blicem, jaču bateriju, manje je zaobljen i za četvrtinu tanji od prethodnog modela. Debeo je svega 9,3 milimetra, što ga čini, bar prema Appleu, "najtanjim pametnim telefonom na svetu", kao i "24 odsto tanjim od poslednje verzije iPhonea". Jobs je kazao da je redizajn "najveći iskorak" napravljen od prvog iPhonea. "Kada ga uzmete u ruku, neverovatan je", rekao je Jobs. On je na predstavljanju imao teškoća spajajući uređaj s internetom, ali nakon nekog vremena, ipak, uspeo. Nova kamera s prednje strane iPhonea omogućavaće video pozive kada je uređaj spojen na WiFi mrežu.

Novi displej od 12,7 cm ima rezoluciju 960 × 640 piksela, a osim snimanja HD videa, biće omogućeno i montiranje snimljenog materijala na samom uređaju. Nova baterija omogućuje deset sati gledanja videa, 300 sati u stendbaju, 40 sati slušanja muzike i sedam sati razgovora.

Novost je i aplikacija – iBooks – koja omogućuje čitanje i kupovanje knjiga, a jednom kupljen proizvod moći će besplatno da se sinhronizuje sa sva tri kompatibilna Appleova uređaja (iPad, iPod i iPhone). IPhone 4 dolazi na tržište u dva modela. Verzija sa 16 gigabajta prostora za čuvanje sadržaja košta 199 dolara, a ona sa 32 gigabajta – 299 dolara. Uređaj će biti pušten u prodaju u SAD i četiri druge zemlje 24. juna, a u julu će biti dostupan u još 18 zemalja.

**Kontakt: www.mobitech.rs**

Pročitajte više na www.mobitech.rs


**BRAVO SPORT – MAGAZIN ZA TINEJDŽERE**

DVA PUTA MESEČNO NA SVIM KIOSCIMA, PO CENI OD 39 DINARA.

**VRHUNSKA ZABAVA, VRHUNSKI SPORT – BRAVO SPORT!**

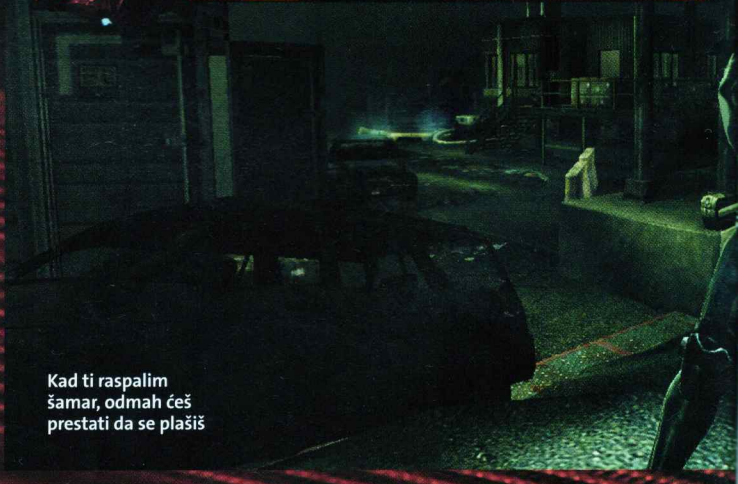
next
joy
TM
VOĆNO LEDILO
next multivitamin
joy
sa 10 vitamina
0,5l
bez konzervansa!

# F.E.A.R.

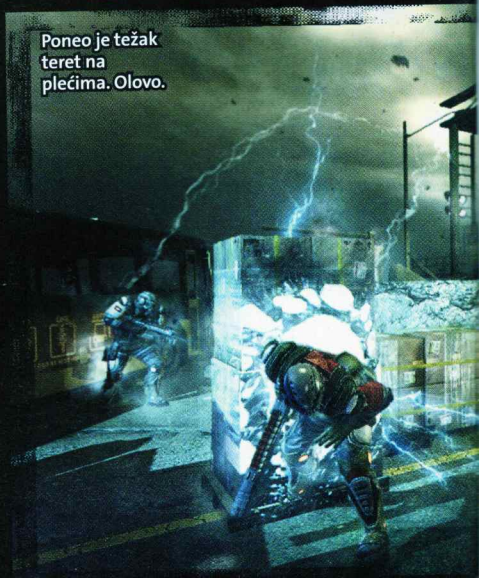
## Bez straha, jer je prvi čovek ekipe First Encounter Assault Recon ponovo u glavnoj ulozi!

Ajde brže! Ulje je na popustu!

Mnogi koji su se još pre četiri godine susreli s igrom F.E.A.R. s radošću se sećaju njene napete atmosfere, odlične priče i prezentacije. Nastavak – F.E.A.R. 2: Project Origin – bio je pomalo razočaravajuć: priča nije bila baš toliko dobra, a nije bilo ni mnogo noviteta u formuli koja se pokazala tako uspešnom u prvoj igri. Povrh svega, nije bilo glavnog lika Point Mana, koga je zamenio vojnik Delta Force zvani Beckett... Ali sada se Point Man vraća zasluženoj ulozi "probijača" tima First Encounter Assault Recon i supervojnika koji se ponovo mora hvatati u koštac s Almom, natprirodnom silom što preti čovečanstvu. Naime, što je očigledno iz prvih trailera, Alma se sada porađa (sve to ima veze s krajem prethodne igre, ali nećemo ovde da vam spojliramo), a ideja joj je da stvori sopstvenog superborca. Ali Point Man je spreman i na to, jer se bukvalno suočio s duhom brata kojeg je morao da ubije u prvom delu – i sada sarađuje s njim. Glavni novitet koji donosi treći F.E.A.R baš je u tom duhu bratstva, jer sada ćete u kampanji imati priliku da vodite dva lika u kooperativnoj kampanji – Point Mana i njegovog burazera Paxtona. Osnovna ideja je da kooperativni mod, umesto dva istovetna lika koja mogu da se koriste istim oružjem, bude zasnovan na dva lika sa specifičnim sposobnostima za rešavanje problema, što uključuje i borbu (u preko 80% slučajeva). S jedne strane, na raspolaganju imamo Point Mana, koji je ostao onaj tipični FPS protagonista što vam može otkinuti glavu na 12 načina a da vi to ne primetite i na još 13 a da to primetite. To je onaj što i dalje s radošću koristi reflex time, tj. usporavanje vremena za sve osim za sebe. S druge strane, tu je Paxton, koji u vidu duha može ne samo lebdeti u vazduhu i osetiti posebne prolaze do lokacija što ih Point Man može dosegnuti – nego je u stanju i da "obuzme" pro-


Kad ti raspalim šamar, odmah ćeš prestati da se plašiš

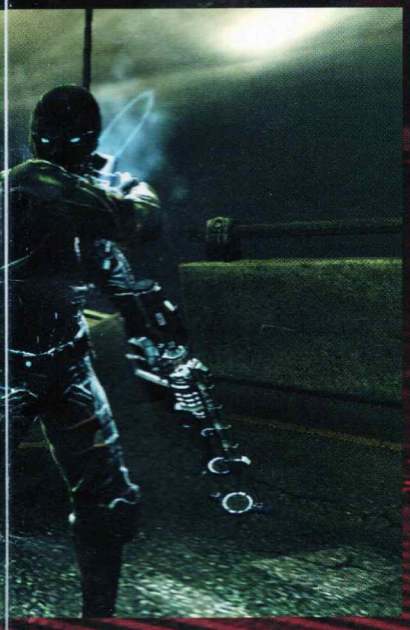
Borba s mekovima, big mekovima!

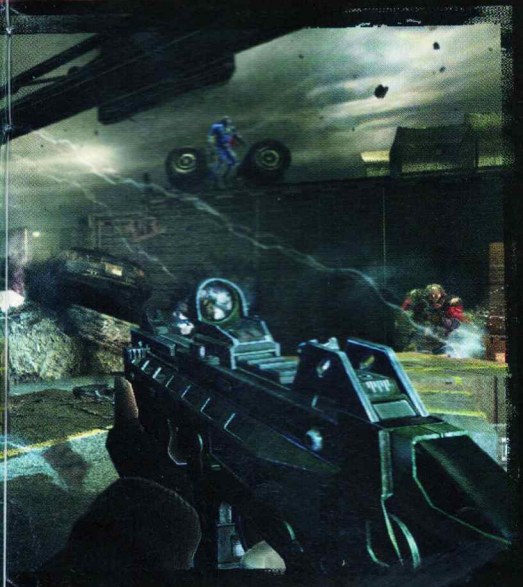

Poneo je težak teret na plećima. Olovo.

tivnike, omogućavajući vam tako i kontrolu nad njihovim oružjem i sposobnostima. Čak i kada Paxton nije u protivničkom telu, može im zagorčati život jer se ponaša kao neka vrsta ofanzivnog maga, bacajući okolo kugle i udare energije. Od svega što je dosad viđeno, mogućnost "obuzimanja" deluje kao najzabavniji novitet, koji će uneti dosta raznovrsnosti u igru, ali sposobnost otkrivanja skrivenih drugodimenzionalnih vrata deluje najkorisnije jer vam pruža priliku da nađete prečice kroz nivoe, da zauzimete bolju poziciju i postavite zasede, ali i da oktrijete razne sakrivene predmete ili oružje. Uglavnom oružje.

Čitava ideja je da se klasičan Point Manov run and gun pristup nadogradi komplementarnim sposobnostima Paxtona, te da samo igrajući s dva igrača i maksimalno se koristeći prednostima oba lika – možete završiti igru na najbolji način. Naravno, tvorci daju opciju da jedan lik kontroliše računar, ali punu čar ćete osetiti samo s još jednim živim saigračem. Specifične sposobnosti dvaju likova mogu dati razorne kombinacije. Jedan primer smo videli kada je Paxton oslobodio iz sebe udar što je zablesavio gomilu scavengera (to su vam nekakvi grozni generički stvorovi), a Point Man se ubacio u bullet, pardon, reflex time, izvodeći maštovito nazvan "super melee attack combo", kasapeći ih jednog po jednog. S druge strane, ako vam nedostaje stari dobri pristup u kome oba igrača trče i pucaju pokrivajući se međusobno vatrom, Paxton uvek može zaposesti nekog protivničkog vojnika. Da bi stvar bila još zanimljivija, tvorci su ubacili i (za savremene FPS igre već obavezna) borbena vozila, u ovom slučaju mech-robote, u koje se naši junaci mogu ukrcati. Budući da smo doskora od igre mogli videti samo trejlere, koji su uglavnom bili film sa živim glumcima, i da je konkretan gejmplej tek nedavno prikazan (i to ne baš detaljno) – ostaje još dosta toga da se otkrije. Tvorci su najavili kompetativni režim, a pitamo se kako će to raditi jer Paxton tu deluje kao da ima dosta prednosti nad Point Manom. Pored toga, priča se o još nekim opcijama za multiplejer. Što se tehnikalija tiče, grafika deluje vrlo dobro, izuzmu li se filmske sekvence B-produkcije... Naravno, za ovakve igre ključna je atmosfera, koja mora imati pravu dozu adrenalina izazvanog šokom i adrenalina izazvanog šorkom. Verujemo da F.E.A.R. 3 neće izneveriti u tom pogledu, a renome studija Day 1, koji je radio prvi F.E.A.R. u verziji za konzole – praktično nam to garantuje.

U vozovima uvek naletiš na neke čudne tipove...





Ima još neko da nije platio kartu?

## F.E.A.R. 3

| | |
|---|---|
| ŽANR: | FPS |
| IZDAVAČ: | Warner Bros. |
| BROJ IGRAČA: | 1–2 |
| TERMIN: | jesen 2010. |
| PLATFORME: | PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP |

*UTISAK: Novi F.E.A.R. zadržava sve dobre fore iz prethodnih igara, ali se fokusira na kooperativnu igru dva igrača, čiji likovi imaju različite sposobnosti*

Tekst: Mihailo Tešić

# NAJBOLJE OD NAJBOLJIH

## Electronic Arts

## Ubisoft

## Activision Blizzard

* Uz svaki kupljen **World of Warcraft GameCard** dobijate originalni Blizzard poklon (kačket, majica, podloga). Proverite u svom omiljenom gaming šopu!

## Capcom

EA · Disney Interactive Studios · Ubisoft · Nintendo · CAPCOM · Bandai Namco Games · Carrera

# Nintendo

NINTENDO DS

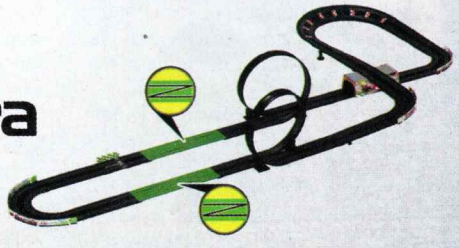
NINTENDO DS XL

ZA SVE GENERACIJE

# Disney

# Namco Bandai

# Carrera



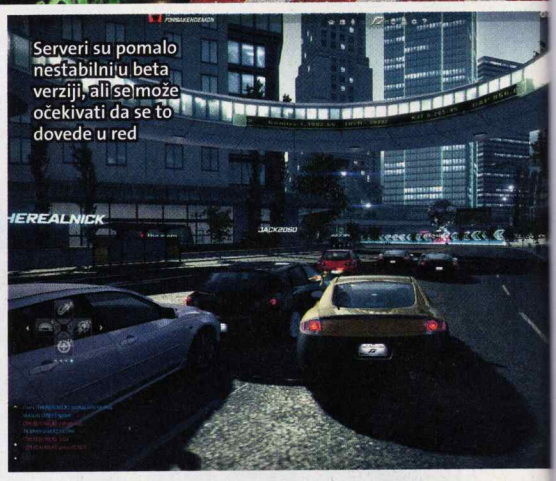
# ...I JOŠ MNOGO TOGA, U VAŠIM OMILJENIM GAMING SHOPOVIMA!

coolplay

Informacije:
308-83-83
distribucija@extremecc.rs

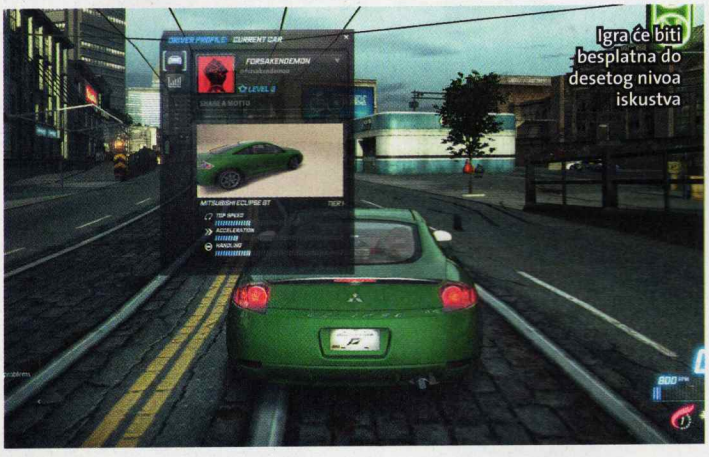
DISTRIBUCIJA IGARA ZA PC I KONZOLE
extreme CC

EA najavljuje da će ovo biti NFS s najviše automobila do sada



Serveri su pomalo nestabilni u beta verziji, ali se može očekivati da se to dovede u red

# NEED FOR SPEED



Igra će biti besplatna do desetog nivoa iskustva

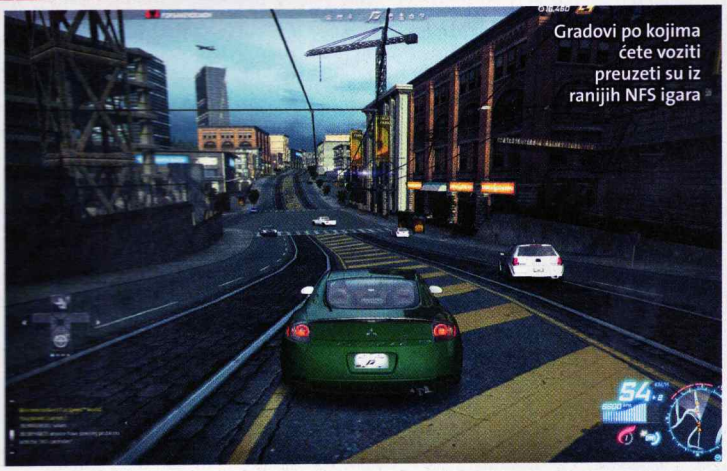
Broj opcija za modifikovanje vozila prilično je impresivan

Pre skoro deset godina, Electronic Arts je lansirao prvu viziju MMO vožnje. U ovom naslovu, igrači su kupovali i prodavali automobile i njihove delove, unapređivali performanse i, naravno, borili se za što bolji rejting. Tadašnji koncept, koji je predstavljao prvi internet izlet serijala Need for Speed, nazvan Motor City Online, pored neospornog kvaliteta, zabeležio je solidan uspeh i poživeo nekoliko godina. Čitavu deceniju kasnije, singapurski ogranak EA i Black Box pokreću veoma sličnu ideju, koja bi trebalo da nas obraduje za malo više od mesec dana. Da bi sve proteklo što bolje, otvorena je beta test faza, u kojoj smo i mi uspeli da se nađemo.

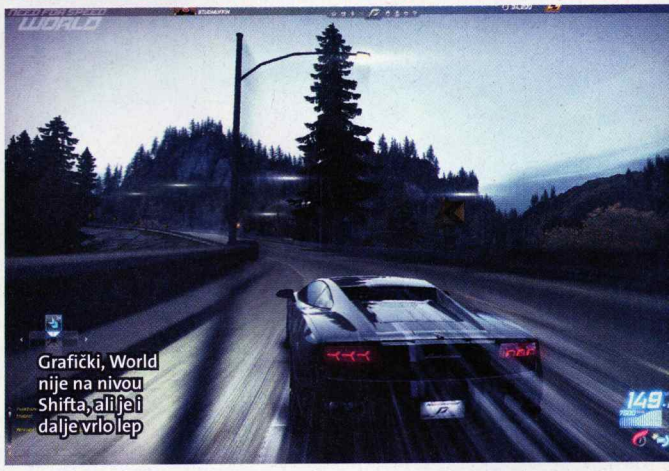
Na prvi pogled, Need for Speed World veoma podseća na Carbon ili Most Wanted, a ta sličnost nije slučajna. Igra se odvija u free-roam gradovima baš iz ova dva NFS naslova, poznata od tada kao Rockport i Palmont. Oni su spojeni u jednu celinu, a osećaj već viđenog smanjuje činjenica što su autori dosta poradili na njihovom šminkanju. Ponašanje vozila je takođe bliže ovim ranijim naslovima, s donekle izraženijim arkadnijim karakterom.

Kroz vožnju u solo ili multiplejer modu stičete iskustvene poene i prelazite na više nivoe, otključavajući nove trke i automobile, podeljene u tri klase. U trkama stičete i novac za kupovinu novih vozila, estetskih modifikacija i delova, ali i izvlačite karticu koja vam donosi određeni power-up. S njima, Need For Speed najviše podseća na naslove poput Mario Karta ili Blura, jer ćete u trci imati priliku da ih aktivirate i na taj način pomognete sebi ili ugrozite konkurenciju. Zasad su u naslov implementirani Nitro, One More Lap, koji dodaje još jedan krug u trci, štit, odstranjivanje policijskih kola za vašim repom i dr. Pored saobraćaja, koji će vam predstavljati smetnju pri okršaju s drugim vozačima, u igri su aktivne i snage reda i zakona, pa će vaša brža vožnja ili bahatost aktivirati policijske potere. Vijanje s plavima u principu je veoma slično kao u prethodnicima – moći ćete da ih se oslobodite uz pomoć okruženja ili vozeći bolje. Dok slobodno krstarite po gradu, možete komunicirati s drugim igračima, ali, nažalost, nije jasno hoće li biti moguće kreiranje sopstvenih trka. Trenutno, da biste se takmičili s prijateljima, trebaće vam malo sreće, jer igra automatski popunjava odabranu trku vozačima koji su se za nju prijavili. Pomenimo još da je u beta fazi, i pored brojnih igrača, za pokretanje nekih trka trebalo da čekamo i po pet minuta, što se toleriše, ali bi taj period mogao biti kraći.

Od stvari koje nismo videli u beti, a



Gradovi po kojima ćete voziti preuzeti su iz ranijih NFS igara



Grafički, World nije na nivou Shifta, ali je i dalje vrlo lep

# D: WORLD

## EKSKLUZIVNI BETA TEST: Povratak ideje stare desetak godina

koje su najavljene – najinteresantnije je uvođenje moda za kooperativno igranje, kao i timski okršaji, gde će jedna strana predstavljati policajce, a druga prestupnike. Trenutno skromna baza vozila proširiće se u neverovatnoj meri, jer je najavljen najveći broj automobila, delova i modova u jednom Need for Speedu. Igra će biti besplatna do desetog nivoa, nakon čega nećete moći da napredujete, već samo da vozite trke, a nastavak će vam omogućiti kupovina starter paketa (koji će koštati dvadeset dolara u SAD). Osim toga, World će imati i segment za kupovinu boost poena ili drugih stvari koje ćete moći da ubacite u igru.

Grafika je nešto slabija u poređenju sa Shiftom – bliža je Most Wantedu, ali je i dalje naoko lepa. Na mapi je dosta novih detalja, a gradovi su dobili vidljiv fejslifting preko mnogo boljih tekstura. Iako u ovoj fazi to nismo mogli videti, po autorovim obećanjima, igru će krasiti i smena dana i noći. Zasad nemamo većih zamerki, osim nestabilnosti servera, ali logično je očekivati da se popravi do finalne verzije.

Ideja koja nije toliko nova i dalje zvuči sveže, a u slučaju NFS Worlda deluje kao da bi zaista mogla uspeti.

**Need For Speed: World**

ŽANR: MMO vožnja

IZDAVAČ: Electronic Arts

BROJ IGRAČA: 1

TERMIN: 20. jul 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

*UTISAK: Zanimljiva ideja, čije se finalne konture tek naziru u beta fazi, ali i u ovom stadijumu deluje obećavajuće i kao solidna zabava po prihvatljivoj ceni*

Komšija, došao sam po malo brašna za zapršku

Ti ćeš meni u mokrim čizmama u kuću

# CALL OF DUTY: BL

Je li otvorena sezona na patke?

## Jedan od najboljih serijala pucačina iz prvog lica dobija i sedmog člana

Taman kad smo pomislili da ne može bolje – razvojni studio Treyarch odlučio je da nas uveri u suprotno. Budući da je serijal Call of Duty dugo bio vezan za Drugi svetski rat, pojavljivanje podserijala Modern Warfare bilo je pravo osveženje za igrače pucačine. Odličan endžin, fantastičan gejmplej, koji, doduše linearno, prati zanimljivu priču i aktere, te neverovatan multiplejer, koji je postavio nove standarde na sceni – samo su neki od delova koji su krasili dve igre iz ovog podserijala. E, sad je ponovo red na promene. Kako samo ime kaže, igra se bavi odredima koji zvanično nikad nisu ni postojali i koji nisu učestvovali u raznim tajnim operacijama za vreme hladnog rata. Jedna od najava za igru bila je tipa "Igrajući ovu igru, shvatićete da sve što se znali o istoriji hladnog rata uopšte nije tačno." Dok su se političari javno prepucavali preko medija i pretili jedni drugima, za to vreme su timovi specijalaca upadali duboko u

Valjda posle ovoga više neće biti komaraca

Ovo je jedan screenshot, a ne dva

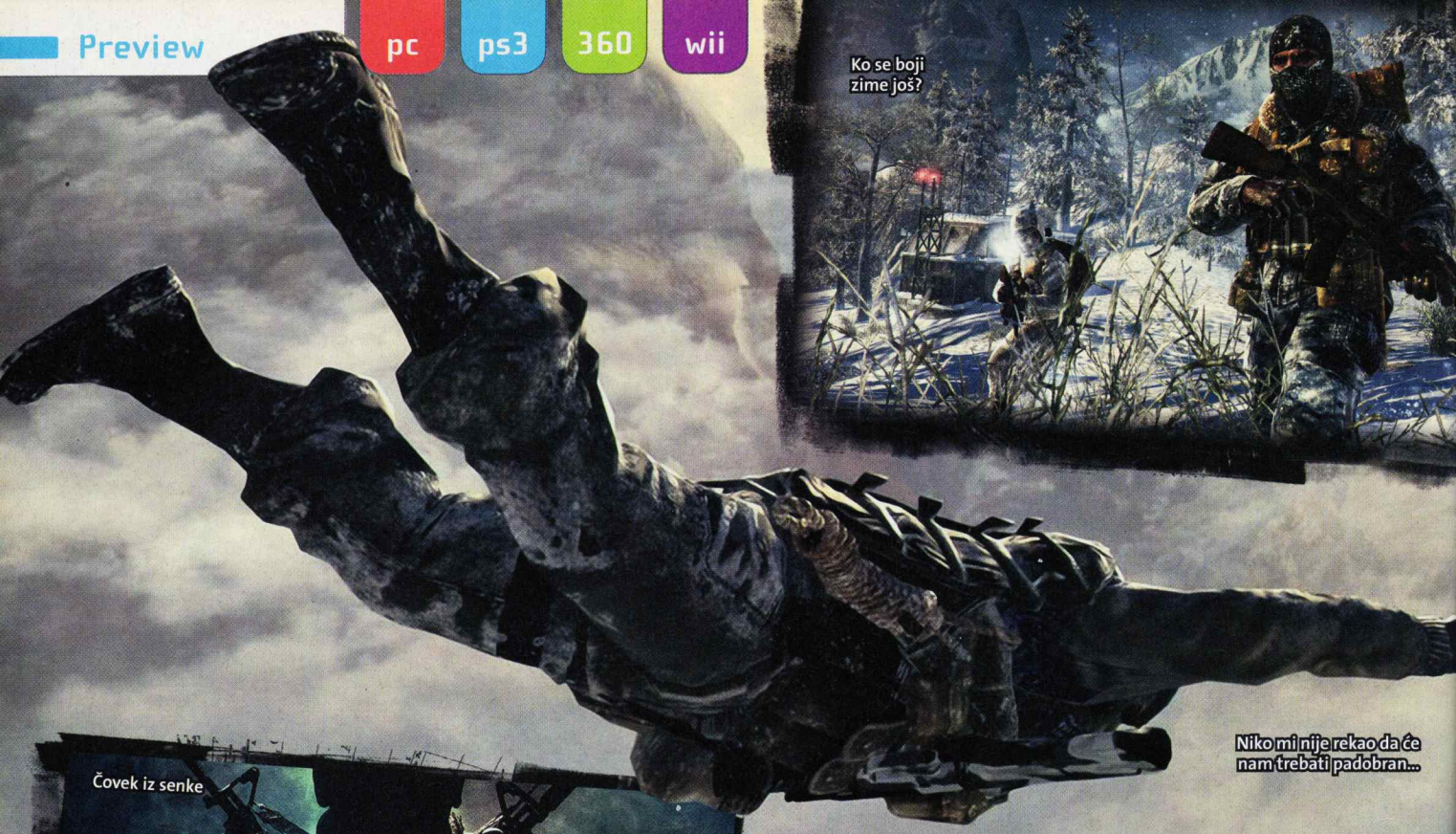
A od tebe ćemo napraviti cipele

# ACK OPS

protivničke teritorije i obavljali operacije izviđanja, sabotaže, pa čak i krađe i otmice. Kako je hladni rat trajao prilično dugo, preko 40 godina (tačnije od 1947. do 1991), ova igra trebalo bi da pokriva široko razdoblje, mada se tačne informacije o godinama i dalje drže u tajnosti. Ali ono što je sigurno jeste to da ćete u igri putovati kroz vreme. U prvom demou prikazana su samo dva nivoa, mada je to sasvim dovoljno da shvatite šta vas sve čeka. Godina odvijanja, nezvanično, trebalo bi da bude oko 1968, a prvi nivo vodi vas duboko u rusku teritoriju, pokrivenu snegom. U prvom delu morate iz izviđačke letilice SR-71 Blackbird navoditi tim na zemlji i pomoći im da izbegnu neprijateljske patrole (slično kao nivo u Mo-

Svi u Južnu Afriku!

pc ps3 360 wii



Ko se boji zime još?

Niko mi nije rekao da će nam trebati padobran...

Čovek iz senke

Znači za mene ne važi sezonski popust od 15%?

Mama je opet zaboravila ringlu

dern Warfareu s avionom AC-130, ali bez vatrene podrške). Kada tim dovedete do neprijateljske baze, preuzimate ulogu jednog od operativaca koji su naoružani ni manje ni više nego samostrelom sa snajperskim nišanom. Ako ste pomislili: ko je još lud da u eri automatskih puškara koristi samostrel – posle nekoliko minuta igranja shvatićete prednosti ovog, skoro savršenog oružja. Osim što je nečujan, omogućava vam da se koristite strelama s eksplozivnim punjenjem (slično kao Rambo, ali bez obaranja helikoptera), kao i mine, koje možete zakačiti gotovo za bilo koji objekat. Posle puškaranja, ili bolje reći streličenja po kampu, uskačete kroz prozor u prostoriju s iznenađenim protivnicima. Nakon prilično krvavog okršaja, koji uključuje i efikasnu upotrebu hladnog oružja, nivo se efektno završava vojnikovim skakanjem s litice (naravno, s padobranom), a radnja se seli u Vijetnam, u ruševine grada Hue. Ono što je trebalo da bude jednostavno iskrcavanje iz helikoptera završava se prilično burno, jer helikopter biva pogođen raketom, dok vi, u tom haosu, ispadate i ulećete u jedan razrušeni objekat. Glavno oružje ovaj put neće biti samostrel, već pumparica SPAS-12, koji se koristi eksplozivnom municijom, poznatijom kao "zmajev dah". Možete i sami pretpostaviti šta se dešava kada ispalite nekoliko hitaca u protivnika iz blizine. Ostanu samo dugmići. Zanimljivo je pomenuti da, iako su sva dešavanja skriptovana, momenti poput iskakanja jednog uplašenog protivnika kroz prozor i prestravljenog civila koji se skupio u ćošku i pokrio rukama – dodatno doprinose ionako fantastičnoj atmosferi. Ima igrača kojima je dosadila linearnost kampanja, jer kad je jednom pređete, nije više zanimljivo, ali tih nekoliko sati igranja sigurno će vam doneti veoma dobru zabavu, jer dosad su bili prava adrenalinska bomba. Ali kao i kod prethodnika, kampanja vam služi da se uhodate u elemente igre, a glavna zabava leži u multiplejeru. Pored klasičnog multiplejera, razvojni studio je najavio i kooperativni režim, koji omogućava timsko igranja (do četiri igrača, od kojih će dvojica moći da igraju u split režimu – podeljen ekran). Nadamo se da se ova najava nije odnosila samo na verzije za konzole.

Grafika u igri prati sve nove trendove, zvučni efekti su odlični, a specijalni efekti, poput eksplozija, veoma su dobro urađene. Sve u svemu, sedmi deo iz serijala Call of Duty trebalo bi da bude dostojan prethodnika, koji su obeležili ovaj žanr.

## Call of Duty: Black Ops

ŽANR: pucačina
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1–32
TERMIN: 9. novembar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

*UTISAK: Ideja o putovanju kroz vreme i praćenju tajnih specijalnih odreda deluje prilično zanimljivo i na papiru i u realnoj izvedbi*

Za preuzimanje sadržaja morate imati aktiviran GPRS. Za podešavanje GPRS-a pozovite korisnički servis na broj 789 (MTS), 9863 (TELENOR) ili 060 1234 (VIP).
Informacije: info@gettymobile.rs, Info: 060 600 46 44
( Pon - Pet od 9h - 16h )

Za željeni sadržaj pošalji kod pod sadržajem na 6400

www.GettyMobile.rs

Sve po + 100 DIN cena osnovnog SMS-a + PDV

## JAVA IGRE

Najbolje igre godine!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za java igru "Pitstop" pošalji SFG403 na 6400

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| PitStop HIT! SFG403 | Biorhythm SFG323 | Beauty Center HIT! SFG371 | Romance Tris SFG287 | B. Jack Queens SFG196 | Billard XXX HIT! SFG2014 |
| Casino Manager SFG197 | Strip Poker HIT! SFG155 | Footbag Freestyle SFG112 | Sex Sauna 2 SFG1850 | Black Shark 3D HIT! SFG389 | Tower Defense SFG424 |
| Celebrity Pairs HIT! SFG2017 | Zombie Attack SFG2040 | Hollywood Star SFG152 | Commandos HIT! SFG2018 | Go-Karts 3D SFG463 | Twilight SFG506 |

## IKONE — Ekskluzivno!!

Pošalji kod sadržaja na 6400

| | | |
|---|---|---|
| SFW4856 | SFW2484 | SFW4868 |
| SFW2472 | SFW2477 | SFW2475 |
| SFW4862 | SFW4864 | SFW4859 |

## STATIČNE POZADINE

Najlepše pozadine koje jednostavno moraš imati!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za pozadinu "To hot.." pošalji SFW10750 na 6400

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HIT! SFW10750 | HIT! SFW9958 | HIT! SFW5009 | SFW1700 | BASS! HIT! SFW12880 | SFW10787 |
| SFW4360 | HIT! SFW9793 | SFW3158 | HIT! SFW3281 | SFW1513 | HIT! SFW1733 |
| HIT! SFW12803 | SFW10791 | SFW10859 | HIT! SFW4472 | SFW10718 | I LOVE YOU SFW11189 |

## Svetski HIT! MOBI ŠPIJUN

Odigraj ulogu profesionalnog špijuna! Na svoj telefon preuzmi i instaliraj aplikaciju mobi špijun. Mobi špijun je aplikacija koja služi isključivo zabavi i ne pokazuje realne podatke.

Pošalji: SPYSF na 6400

Npr.: Za aplikaciju MOBI ŠPIJUN pošalji SPYSF na 6400

Aplikacija služi isključivo zabavi i ne pokazuje realne podatke.

## ANIMIRANE POZADINE

Najlepše pozadine samo za tebe!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za pozadinu "simple unique" pošalji SFW1613 na 6400

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HIT! SFW13108 | SFW1599 | HIT! SFW12475 | SFW12498 | BE HAPPY SFW12656 | HIT! SFW12261 |
| SFW1947 | HIT! SFW12830 | SFW2878 | HIT! SFW11990 | SFW3589 | PEUGEOT SFW2938 |
| Ice Queen SFW12875 | HIT! SFW12520 | HIT! SFW12076 | HIT! SFW1750 | SFW13073 | BASS! HIT! SFW12245 |
| I LOVE YOU SFW13042 | MILLION DOLL HOLL HIT! SFW12815 | SFW5284 | spoil me SFW13107 | NOT DUDE HIT! SFW12166 | SFW13036 |
| BLING IT ON HIT! SFW12861 | HIT! SFW12809 | SFW12832 | HIT! SFW13045 | GANSTA SFW12834 | AS GOOD AS MOTHERS MILK SFW1519 |
| SFW2838 | SFW1918 | HIT! SFW1612 | SFW12700 | I'M HAPPY HIT! SFW2984 | HIT! SFW13046 |

## Mobilni Solarijum

Pošalji: SFG433 na 6400

Želiš da tvoja koža ima savršen ten? Sunčaj se na pomoćnom mobilnog solarijuma, najnovija tehnologija na području sunčanja! Upotrebi bilo kad bilo gde!

Npr.: Za igru SOLARIJUM pošalji SFG433 na 6400

## RAZGLEDNICE

Obraduj svoje najdraže, pošalji razglednicu!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Za dvoimenske razglednice pošalji: SFE5 MARKO TIJANA na 6400
Za poruku u razglednici pošalji: SFE524 POZDRAV na 6400

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Shining Heart SFE6 | BMW HIT! SFE535 | Heart From... SFE476 | Love Couple SFE418 | Two Hearts HIT! SFE5 | Birthday Cat SFE351 | Sexy Stella HIT! SFE466 |
| Sea Star HIT! SFE524 | My Day Off SFE517 | Heart On Fire SFE543 | Funny Puppy HIT! SFE459 | Shake SFE361 | Abstract Heart SFE8 | Erotic Mouth SFE15 |

**UPUTSTVA ZA KORIŠĆENJE SERVISA GETTY:**
Svako, ko pošalje kod sadržaja, koji je objavljen u reklami, aktivira na broju 6400 servis GETTY. Korisnik u okviru servisa GETTY, jednom nedeljno dobija WAP PUSH (SMS) po ceni od 100DIN (cena bez pdv-a i takse od 10%). Za odjavu od servisa GETTY, korisnik šalje GETTY STOP na 6400. Da biste dobili željeni sadržaj, morate imati aktiviran GPRS i telefon sa ekranom u boji. Sadržaji su namenjeni telefonima, koji podržavaju JAVA igre i MP3 muziku. Korisnik mora proveriti, dali mu je uključen prijem servisnih poruka na telefonu. U zavisnosti od modela mobilnog telefona može se dogoditi, da pojedini servisi ili sadržaji ne rade. U tim slučajevima GETTYMOBILE neće biti odgovoran. Korišćenjem usluga GETTY prihvatate, da ste saznanjeni sa uputstvima za korišćenje servisa GETTY. Prijava i odjava se tarifiraju sa 10DIN + PDV i 10% takse. Više o uslugama na www.gettymobile.rs.

Novi sistem organizacije jedinica omogućava vam da maksimalno iskoristite geografske prepreke

Odlične 3D pozadine na ekranu za diplomatiju donose i Washingtona

Bismarck, koji vas dočekuje u svojoj kancelariji, malo je mršaviji nego što je bio u stvarnosti

# CIVILIZATION V

## Nova prilika da od malog plemena napravite moćnu civilizaciju

Mnogi fanovi bili su zaprepašćeni odlukom razvojnog studija Firaxis da nakon četvrtog dela napravе igru namenjenu samo igračima konzola. Glavni razlog bio je strah da će igra biti preterano pojednostavljena kako bi se prilagodila izvođenju na konzolama. Ipak, po onome što se dalo videti u poslednjem demou, u alfa verziji igre, Civilization V daleko je od jednostavnog.

Prva razlika je svakako sam izgled ekrana na kome se odvija igra. Korisnički interfejs preživeo je velike promene, tačnije – gotovo je skroz uklonjen. Sada pri izboru jedinice u donjem desnom uglu imate samo najvažnije komande za datu jedinicu, ali tu listu možete i proširiti kako biste pristupili svim mogućim akcijama. Pored toga, male ikone pojavljivaće vam se na početku svakog poteza kako bi vas obavestile o svim novim događajima. Ova minimizacija korisničkog interfejsa proizašla je iz ideje da se igraču i dalje daje dovoljno informacija, ali da mu to ne odvlači mnogo pažnje od same igre.

Nove, ali i stare igrače obradovaće vest da će se sada taster za kraj poteza tranformisati u taster za izbor proizvodnje u gradovima u slučaju da vam neki od gradova ništa ne proizvodi/gradi. Na ovaj način izbeći ćete situacije u kojima vam neki udaljeni gradovi ne proizvode ništa više poteza zaredom, i to jednostavno zato što ste zaboravili da ga proverite. Ipak, možda se najviše razlikuje od prethodnika po novom ograničenju u pogledu jedinica. Ako ste navikli na strategiju da napravite jednu ogromnu i neuništivu armiju i s njom gazite sve po mapi, sada ćete morati da promenite navike. Civilization V ima ograničenje od jedne jedinice po polju. To znači da na svakom polju možete imati samo jednu jedinicu, dok se gradovi samostalno brane, ali i u njima, ako to želite, možete ostaviti jednu jedinicu. Pored toga što otvara gomilu zanimljivih mogućnosti, novi način izvođenja trebalo bi da pomeri borbu dalje od gradova. Borbe bi sada trebalo da zahtevaju više taktiziranja, pogotovo uzme li se u obzir uticaj terena, geografske prepreke i različiti dometi jedinica. Primera radi, možete zaustaviti mnogo veću vojsku ako odbranu postavite u neki uski klanac, jer vas protivnik ne može napasti sa svim jedinicama istovremeno. Tome treba dodati i činjenicu što možete menjati mesta jedinicama u susedstvu.

## EKSTREMNA DIPLOMATIJA!

Kada ne pomognu konvencionalne diplomatske metode, na scenu stupa ekstremna diplomatija! Razlupajte protivnika s nekoliko aperkata i krošea, zadajte mu fatalan udarac – i na sve će pristati. Naravno, ovo je samo prvoaprilska šala 2K Gamesa :-).

Budući da se gradovi sada mogu samostalno braniti, veći deo borbi vodićete na otvorenom terenu

nim poljima, što vam omogućava da uvek dovlačite nove i sveže jedinice na prve linije.

Mapa je sada podeljena na šestougaona, a ne na četvorougaona polja, kao dosad. Ovakva podela malo će vam olakšati borbe, jer vaše jedinice mogu biti napadnute samo sa šest, a ne sa osam strana.

I pored ovih očiglednih, ali i dobrodošlih izmena, razvojni studio se najviše hvali novom veštačkom inteligencijom (AI). Ono po čemu je AI specifičan jeste to što je izdeljen u više slojeva/nivoa. Na najnižem nivou je taktički AI, koji vodi računa o tome kako da pobedi u bitkama. Iznad njega je operacioni AI, koji bira bitke što ih treba voditi i priprema neophodne jedinice. Strateški AI posmatra celu imperiju i fokusira se na izgradnju gradova i njihovo razvijanje. Na vrhu lestvice je glavni strateški AI, koji odlučuje o načinu na koji će pobediti u igri, pa svi AI koji su ispod njega usklađuju radnje s tim ciljem. Kako bi igru učinili još zanimljivijom, svaki od 18 velikih vođa u igri ima jedinstvenu ličnost što mu definiše njegov omiljeni stil igranja, tako da ćete otprilike moći da pretpostavite šta možete očekivati od određenog protivnika, mada to ne znači da će biti predvidljivi jer će se i oni prilagođavati prema poziciji na mapi. Dosta igara dosad je u najavama pominjalo fantastičan AI, ali se to uglavnom završavalo samo na marketingu. Međutim, sudeći po prethodnicima u serijalu, ovaj put možemo očekivati da ove tvrdnje budu tačne.

Još jedna od novina jesu gradovi države, koji su na početku neutralni. Njih možete zauzeti, ali bonusi nisu ni blizu onih koje dobijate kad uspostavite prijateljske odnose s njima. Da biste postigli ovakve odnose, moraćete im pomoći da reše probleme, na primer, da se odbrane od napada varvarskog plemena, ili da zauzmu suparnički grad državu. Pored toga, možete im davati razne poklone, zlato, pa čak i jedinice.

Teritorija oko grada ima tendenciju da se širi prema "dobrim" poljima, poput ravnica i šuma

## DOSTIGNUĆA

Pismo je jedno od prvih naučnih dostignuća koje ćete istraživati

U početku će vam i obični hramovi biti dovoljni za zadovoljnu populaciju

Mesto vladara nacije nije bilo rezervisano samo za muškarce

Za kraj treba pomenuti da u novoj igri iz serijala Civilization nećete više moći da trgujete i razmenjujete naučna dostignuća, već ćete sklapati istraživački sporazum, koji vama i državi s kojom ste ga sklopili daje privremo ubrzano istraživanje, koje ne mora biti u istoj oblasti.

Sve te izmene trebalo bi da osveže serijal, i sada nam preostaje samo da dočekamo jesen.

**Civilization V**

ŽANR: potezna strategija

IZDAVAČ: 2K Games

BROJ IGRAČA: 1–12 TERMIN: 4. kvartal 2010.

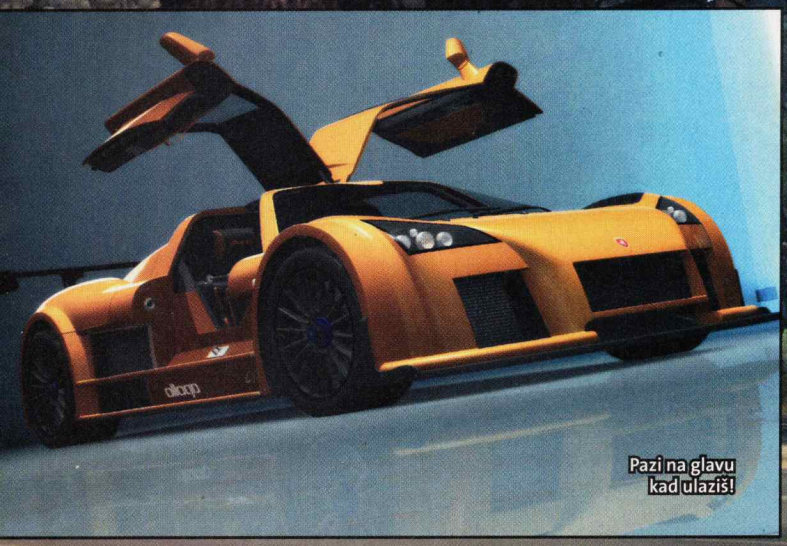
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

*UTISAK: Civilization V trebalo bi da bude dostojan naslednik u serijalu koji se ustoličio na samom vrhu poteznih strategija*

Tekst: Vladislav Ilcehut

# TEST DRIVE UNLIMITED 2

## Svi na Ibicu! Test Drive Unlimited 2 vodi nas u tople i sunčane krajeve

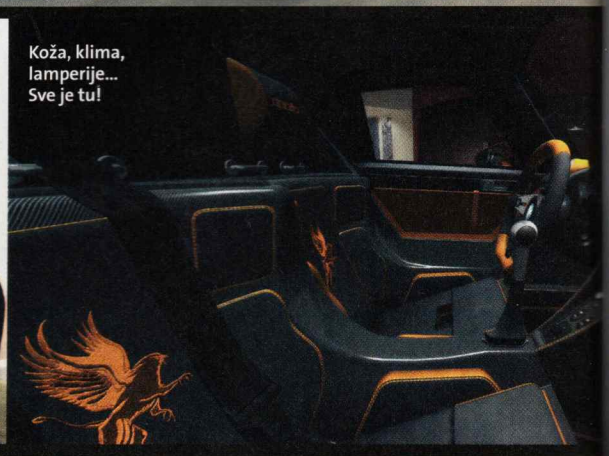


Pazi na glavu kad ulaziš!

Test Drive Unlimited ne samo što je sjajna igra već je i nakon gotovo desetogodišnjeg propadanja uspeo da vrati u život nekad popularni serijal arkadnih vožnji. Revolucionarna ideja o kombinovanju multiplejera i singlplejera u celinu i odabir najvećeg havajskog ostrva Oahu kao destinacije – ispostavili su se kao pun pogodak i razlog što nam nije bilo teško da pređemo i preko nekih objektivnih mana i prilične neoptimizovanosti PC verzije.

Iako je donedavno razvijan u potpunoj tajnosti, svima je bilo jasno da se nastavak, jednostavno, mora dogoditi pre ili kasnije, a po onome što nam je dosad demonstrirano, fanovi će sigurno biti vrlo zadovoljni. Iako su na početku stizale informacije da će i Unlimited 2 biti smešten na isto mesto kao i njegov prethodnik, ispostavilo se da to nije baš potpuno tačno. Havajsko ostrvo i dalje će biti u igri, ali je temeljno prerađeno, tako da, osim što izgleda bolje, ima dodatnih 600 kilometara puteva. S druge strane, primarna lokacija odakle počinjete avanturu jeste Ibica, odavno poznata po prirodnim lepotama, ali i razuzdanim žurkama. Razvojni tim je i ovaj put primenio isti recept – trudio se da autentičnost ambijenta sačuva koliko je to moguće, to jest da po potrebi izmeni mrežu puteva kako bi se što bolje uklopila u igru. Osim 930 kilometara asfalta, po kojem ćete moći da terate besne mašine brže od trista kilometara na sat, ovaj put su pripremljene i ofroud staze (triput kraće), pa ne čudi što će spisku automobila biti dodati i klasični terenci. Kontrolni sistem je takođe promenjen – negde je na pola puta između arkade i simulacije. Autori, ipak, napominju da je fizički model kvalitetniji, pa više neće biti neprirodnog poskakivanja pri prelaženju svake neravnine. Još jedan napredak odnosi se na intergraciju oštećenja, iako su ona samo kozmetičke prirode. Ipak, želite li da vratite svog limenog ljubimca u tiptop stanje, moraćete to da platite. Ono što se svako ko je igrao TDU zapitao u jednom trenutku jeste zašto u njemu nema smene dana i noći, odnosno padavina. Srećom, ovaj put to nećemo zameriti jer sada postoji dnevni ciklus od dva i po sata, a i vremenski uslovi će se drastično menjati, mada, naravno, ne treba očekivati sneg. Ono po čemu se Unlimited 2 razlikuje od svih drugih vožnji jeste njegov socijalni aspekt, koji podrazumeva da na mnogim lokacijama možete izaći iz automobila i družiti se s drugim učesnicima u igri, a sve iz perspektive prvog lica. Naravno, formiranje klubova i dalje je vrlo bitan element, a ukoliko pripadate nekom od njih, stičete pravo da učestvujete u trkama s rivalima, ili čak članovima sopstvene ekipe. Takođe, možete pozvati nekoga da vam se pridruži u vožnji kao suvozač i daje vam instrukcije putem glasa ili ikonica na ekranu. Čak se i obično jurcanje iz zadovoljstva nagrađuje, jer je moguće da ćete naleteti na olupinu automobila, koju zatim možete dovesti u upotrebljivo stanje te tako dobiti model što ga inače nije moguće pribaviti ni na jedan drugi način. Grafički endžin nije se mnogo pro-

Pazi na farbu, budalo!



Koža, klima, lamperije... Sve je tu!

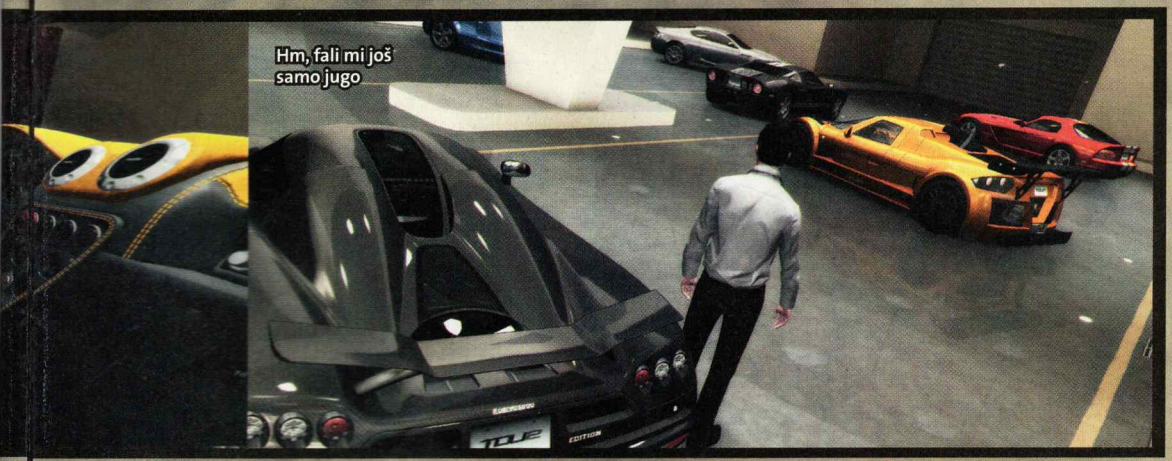
Dragi, zašto si me baš ovamo doveo?

menio, što bi, valjda, trebalo da posvedoči da su resursi sadašnje generacije konzola prilično iscrpljeni. Srećom, automobili izgledaju odlično – ponovo imaju sjajno modeliranu unutrašnjost, koja izgleda još bolje zahvaljujući većoj detaljnosti, poput vidljivih šavova na sedištima. Među potvrđenim vozilima jesu Dodge Viper SRT10, Aston Martin DBS, Ford Mustang GT, Koenigsegg CCXR Edition i Audi TT RS, a zna se da će ih biti 208, s tim što će delom njih raspolagati samo članovi klubova. Motori su planirani, ali će biti spremni tek pošto se pojavi igra, u okviru DLC paketa. Autori ističu da će igra od početka biti otvorena za razna proširenja, koja će, osim novih zadataka i kuća, možda doneti i potpuno nove lokacije. Iskreni da budemo, okruženja ne deluje toliko impresivno, ali je još rano za ocenjivanje. Opcije za kreiranje sopstvenog lika i sređivanje automobila ovaj put su mnogo brojnije, a novost je i da ćete moći da uređujete sopstvenu kuću! Svaka lokacija u vašem vlasništvu može se osvežiti novim nameštajem te tako učiniti još atraktivnijom. Test Drive Unlimited 2 sigurno će biti jedinstvena igra kada se pojavi, a mi se nadamo da će Eden Studios zaista uspeti da ovaj izuzetno ambiciozan projekat privede kraju na pravi način. Kada će se naslov tačno pojaviti – još nije sigurno, ali se zna da ćemo pre toga imati priliku da se okušamo u otvorenom beta testu.

## RAJ ZA REJVERE

Ibica se nalazi u Sredozemnom moru, osamdesetak kilometara od Valensije. Zbog tople klime, taj deo Španije odavno važi za jedno od najatraktivnijih letovališta na svetu, gde se svake godine okupi na stotine hiljada turista, obično mladih, koji dolaze radi izuzetnog provoda u brojnim noćnim klubovima. Ipak, u poslednjih nekoliko godina, lokalne vlasti pokušavaju da smanje orgijanje skraćujući radno vreme lokala, a čini se i mnogo toga da se ostrvo učini interesantnijim i starijim generacijama.

Ako nas vidite na Ibici, niste nas videli.



Hm, fali mi još samo jugo

**Test Drive Unlimited 2**

ŽANR: arkadna vožnja
IZDAVAČ: Atari
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: jesen 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

*UTISAK: Prelepo ostrvo, najskuplji automobili i odličan multiplejer. Još samo da i gejmplej bude na nivou*

Tekst: Vladimir Dolapčev

# Kada će stići...

| | | | |
|---|---|---|---|
| Assassin's Creed Episode | akcija | 2011. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Aliens: Colonial Marines | akcija | 2011. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| American McGee's Alice | akcija | 2011. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| APB | online RPG | 29. jun 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Batman: Arkham Asylum 2 | arkadna avantura | 2011. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Brink | RPG akcija | 3. kvartal 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Battlefield 1943 | akcija | 2. kvartal 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Bulletstorm | shooter | 1. kvartal 2011. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Call of Duty: Black Ops | akcija | 9. novembar | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Crackdown 2 | akcija | 6. jul 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Crysis 2 | shooter | 4. kvartal 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Conduit 2 | shooter | 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| DJ Hero 2 | muzička | 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Disney: Epic Mickey | arkadna avantrura | jesen 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Dead Rising 2 | akcija | 31. avgust 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Dead Space 2 | akcija | 1. kvartal 2011. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Diablo 3 | RPG | 2011. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Fallout New Vegas | RPG | jesen 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| FEAR 3 | akcija | nepoznato | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| FIFA Online | sportska | jun 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| FIFA 11 | sportska | 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Final Fantasy XIV Online | MMORPG | 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| F1 2010 | trkačka | 2. kvartal 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Gears of War 3 | shooter | 5. april 2011. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Gothic IV: Arcania | RPG | kraj 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Ghost Recon: Future Soldier | shooter | kraj 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Gran Turismo 5 | vožnja | 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Homefront | shooter | 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Halo: Reach | akcija | jesen 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| InVizimals | logička | 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| I am Alive | survival | jesen 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Iron Man 2 | akcija | 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Kane & Lynch 2: Dog Days | akcija | 24. avgust | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Killzone 3 | akcija | nepoznato | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Lara Croft and the Guardian of Light | avantura | 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Lego Harry Potter: Years 1–4 | avantura | 29. jun. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Mafia II | akcija | 24. avgust 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Marvel vs Capcom 3: Fate of Two World | MMO | 2. kvartal 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Max Payne 3 | akcija | 2. kvartal 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Medal of Honor | shooter | jesen 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Naruto: Ultimate Ninja Storm 2 | borilačka | jesen 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Nail'd | vožnja | 4. kvartal 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Nier | akciona avantura | 27. april | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Need for Speed: World Online | vožnja | 4. kvartal 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Red Faction: Guerrilla 2 | akcija | 2011. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Resident Evil Portable | akcija | 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Quantum Theory | akcija | 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| R.U.S.E. | strategija | 1. jun 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Rock Band 3 | muzička | 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Ride to Hell | akcija | 2. kvartal | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Singularity | akcija | 29. jun 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| StarCraft II: Wings of Liberty | RTS | 2. kvartal 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Star Wars: The Force Unleashed II | akcija | 2011. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Test Drive Unlimited 2 | vožnja | 21. septembar | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| The Sims 3 | simulacija | 4. kvartal 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| The Agency | MMORPG | 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| The Legend of Zelda | avantura | 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Tom Clancy's HAWX 2 | akcija | nepoznato | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| Valkyria Chronicles II | RPG | 2. kvartal 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |
| WoW: Cataclysm | MMORPG | 2010. | pc ps3 360 wii ps2 psp nds |

## Dead Space 2

Posle silnih peripetija, sada je sigurno: Dead Space 2 izlazi i za PC

## Kane & Lynch 2: Dog Days

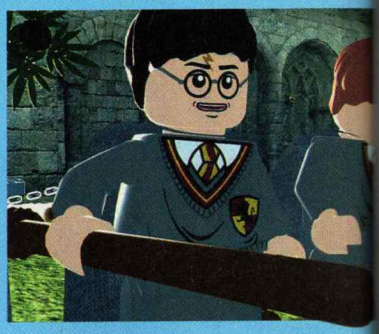
Dvojica psihopata ponovo su junaci drugog dela igre obogaćene multiplejerom

## Killzone 3

Najbolji shooter na PS3 dobija treći nastavak. Verovatno izlazi tek sledeće godine

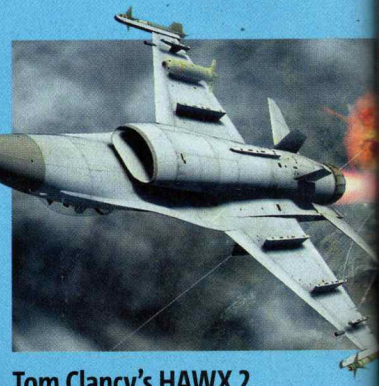
## Lara Croft and the Guardian of Light

Larin spin-off u svet dijabolikih igara biće pravo osveženje (nadamo se, ne i razočaranje)



## Lego Harry Potter: Years 1-4

Avanture poznatog junaka sele se u svet lego kockica



## Tom Clancy's HAWX 2

Ako ste ljubitelj vazdušnih okršaja, drugi deo će vam sigurno ispuniti očekivanja

## Gothic IV: Arcania

Pojavilo se puno novog materijala za novi Gothic pa u sledećem broju možete pročitati preview

## Bulletstorm

Prvi šotovi izgledaju zaista fantastično, pa će ovo sigurno biti veliki hit

MARVEL STUDIOS

# IRON MAN 2

THE VIDEO GAME

TWO HEROES. TWO SUITS.
ONE MISSION.

COMING APRIL 2010

WWW.IRONMAN2GAME.COM

Ovlašćeni distributer COMPUTERLAND Kumodraška 45, 11000 Beograd, 011/309,95,95, www.computerland.rs/games

16 www.pegi.info

ask about games .com

PS3 PSP Wii NINTENDO DS. XBOX 360 XBOX LIVE

MARVEL™ www.marvel.com

SEGA® www.sega.co.uk

Iron Man 2, the Movie © 2010 MVL Film Finance LLC. Marvel, Iron Man, all character names and their distinctive likenesses: TM & © 2010 Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. © SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PS3", and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo.

# SUMRAK JAPANSKOG

## Sunce, koje nas je s istoka obasjavalo skoro 20 godina, seli se na zapad

Uvek ima onih koji kažu da je trava bila zelenija a pikseli lepši kada su bili mlađi, a to je ponekad istina. Svako ko je, kao mi u ScreenFunu, pratio razvoj video igara kroz decenije, svestan je postojanja određenih tendencija... Pored neospornog tehnološkog napretka, sve boljeg uvlačenja igrača u svet igre i pričanja priča, pa čak i poneke gejmplej inovacije, u proteklih tridesetak godina žanrovi video igara uglavnom su ostali jasno definisani, mada su određeni gejmplej elementi procurili iz jednih u druge. Moguće je da se baš u tome krije razlog što neki osciliraju u popularnosti – recimo RTS, koji kao da zavisi isključivo od Blizzardovih naslova – ili je pak gube, kao klasične point&click avanture. Pošto je rešavanje zagonetaka postalo obavezan deo akcionih igara, poput survival horrora i tomb raidera, umanjila se potreba za čisto avanturističkim igrama, koje su isprva i nastale zbog jadnih sposobnosti ranih računara da istovremeno pruže bogatu priču i dinamičan grafički interfejs. Uspešni žanrovi tako pozajmljuju ključne zabavne elemente drugih, u međuvremenu se regenerišući i postavljajući nove standarde.

Sad, kakve to veze ima sa RPG-om, i to japanskim? Pa JRPG-ovi su ogledni primer jednog uspešnog žanra koji gubi popularnost, a nas zanima zašto se to događa. Za sve nas koji ih volimo, to je prilično frustrirajuće – pitamo se je li to samo zbog prezasićenja ili je u pitanju nešto komplikovanije, da li je to individualno ili stvarno postoji nekakav trend. Podaci o prodaji govore kako je, nažalost, tačno da JRPG opada, a razum nam govori da su razlozi kompleksni, tj. da ih se nekoliko urotilo protiv JRPG-a – a jedan je i on sam.

The World Ends with You

Da bismo bolje razumeli sve lošiju prođu JRPG-a na zapadu (koji u ovom slučaju uključuje i nas), prvo treba da se setimo svih sjajnih i slavnih stvari koje nam je doneo, a koje su njegovi pametni tvorci skapirali i kopirali. Više od deset godina, JRPG je malo ko igrao van Japana i eventualno jugoistočne Azije. Te čudnovate igre s poteznom borbom i zidovima teksta bile su odrednice malobrojnih poklonika, zaluđenika koji su ih čak sami prevodili, jer se u mnogim japanskim studijima to nije smatralo isplativim. Led je najpre probio Squaresoft – serijalom Final Fantasy, dok su ostali giganti, poput Atlusa ili Enixa, mnogo opreznije pratili razvoj, grunuvši na zapad tek kroz krater koji je napravio Final Fantasy VII, jedna od najvoljenijih igara svih vremena.

Tokom života prva dva PlayStationa, JRPG-ovi postali su veliki biznis uglavnom na osnovu onoga što je FFVII učinilo popularnim: obavezno

Vandal Hearts

Final Fantasy IX

# ROLE PLAYING GAMEA

Demon's Souls

Star Ocean

je tu bila epska i sentimentalna priča kao iz najboljih omladinskih romana – predstavljena putem prelepih i povremenih animacija – o mladom i problematičnom junaku koji, ipak, ima čisto srce. Tome dodate gomilu fajta, kul napade i tonu exstraquestova – i imate hit.

Na tom talasu, do nas su počele da stižu čak i konvencionalnije varijante, poput taktičkih RPG-ova s gomilom teksta, koje Japanci gutaju kao čips, a pojavile su se i prve PC verzije pored onih tradicionalnih, konzolarnih.

Ali s dolaskom nove generacije konzola, nešto se promenilo, tačnije – kako rekosmo, nekoliko stvari se poklopilo. Prvo, sve više igara svih žanrova dobija epske zaplete i junake do kojih treba da vam je stalo, a zapadni RPG tvorci pokupili su najbolje gejmeplej elemente JRPG-a, ali i drugih tipova igara. Dok je tako proteklih nekoliko godina zapadni RPG uspeo da modifikuje formulu i uspešno se spoji s akcionim igrama (pogledajte šta radi Bethesda ili kakav je Mass Effect), onaj japanski u poslednje vreme deluje uglavnom bajato, fokusirajući se isključivo na to da u strogo zacrtane okvire ubaci još istih stvari: više ludih animacija napada, više predmeta, više opcionalnih questova. Takav pristup neminovno vodi do zasićenja i posledično zarobljava sve manje igrača u svoje opsesivnokompulsivne kandže.

S druge strane, ozbiljniji JRPG-ovi postali su skuplji i nesigurniji kao investicije jer je nova tehnologija podigla grafička i produkcijska očekivanja igrača, tako da je kodiranje svih tih animacija i scena postalo zahtevnije i dugotrajnije. A, opet, za one kojima grafika nije bitna ima toliko dobrih PlayStation 1, 2 i Nintendo DS JRPG-a da im potraje do penzije. Najzad, kao treće, s vremenom – i publika je omatorila. Jer, zapleti tipa hoće li se dvoje smuvati i kako će protagonista postati junak koji spasava svet – ne dotiču vas isto kao kada ste imali 13 ili 16 godina.

Sama suština JRPG-a, ono što ga definiše kao žanr, jeste poštovanje konvencija. Bez junaka šiljate kose i potezne borbe, JRPG ne razlikuje se mnogo od klasičnog RPG-a, otkrivajući se zapravo kao podžanr, nešto što ne zavređuje toliku popularnost. Dok je bilo novo i u skladu s najsavremenijom grafikom, bilo je super. Sada je, ipak, prošlo dosta vremena, a savremena grafika je postala skuplja. Situacija nije ružičasta... Ako svi oni silni ljudi iz zemlje čuvene po tehnološkim inovacijama uskoro ne unesu nekakve inovacije u svoju verziju RPG žanra, rizikuju da izgube mnoge fanove, a kladimo se da bi tako moglo biti i na njihovom terenu. Ipak, nade ima. Igre kakva je The World Ends with You pokazuju da u starom mornaričkom crvenom suncu ima snage za nove sjajne zrake (makar oni obasjavali samo Nintendo DS), dok one kao što je Demon's Souls pokazuju da JRPG ne mora biti ni potezan ni sentimentalan da bi zadržao suštinu koja ga čini tako japanskim. Zasad su ovi zraci retki, i ako za njima ne usledi još mnogo novih koji će privući pažnju nas bledolikih, presahnuće izvor što napaja sunce (novcem) i viđaćemo sve manje novih igara, čak i onih potencijalno inovativnih. A to bi zaista bila grehota, jer sigurni smo da ludi Japan ima još štošta da nam ponudi na ovom polju. Ajde, Japanci, ne folirajte se.

Tekst: Mihailo Tešić

# BRAĆA PROTIV

## Najavljen Assassin's Creed: Brotherhood

### MASOVNI EFEKTI NA PLATNU

Ako ste voleli Mass Effect, verovatno će vam se svideti i istoimeni film, jer na njemu radi ključna ekipa iz Biowarea. Film snima Legendary Pictures (300, The Dark Knight), a za scenario je zadužen naše gore list Mark Protošević (I am Legend, Thor).

### ŠAH + MAT = K. O.

SouthPeak za ovu jesen sprema jednu šahovsku igru – Battle vs Chess. Međutim, ono što dosta odskače od principa ove logičke igre jeste mogućnost da se u akcionom modu potučete s protivničkom figurom kao u nekom Tekkenu. Nemamo pojma kome će se to svideti, ali znamo da izlazi za sve moguće platforme.

### FABLE 3 ZA PC

Jeste da dvojku nismo mogli igrati na PC-ju, ali trojku hoćemo. Microsoft je odlučio da Fable 3 ne bude Xbox 360 ekskluziva, tako da će se pojaviti i za PC. Novi deo stavlja vas u ulogu kralja, pa ćete morati da brinete ne samo o džukcu nego i o podanicima. Očekuje se u prodaji krajem godine.

### TREĆE UTVRĐENJE

Ako volite srednjovekovne upravljačke simulacije, evo lepe vesti za vas. Firefly i SouthPeak Interactive spremaju treći deo igre Stronghold. Trojka bi, pored poboljšanja na tehničkom planu, trebalo da dobije i velika unapređenja u multiplejer komponenti. Stronghold 3 očekujemo na proleće za PC.

### OPET U TAMNICI

Square Enix najavio je izlazak trećeg dela popularne hack & slash igre Dungeon Siege. Za nastavak će biti odgovoran studio Obsidian, a pečat će dati momci iz kompanije Gas Powered Games, koji su radili i dosadašnje igre. Priča se nastavlja na dvojku, grafika je znatno unapređena, kao i razvoj likova. Dungeon Siege III podržavaće kooperativno igranje za četiri igrača, i to na svim platformama (PC, Playstation 3 i Xbox 360). Datum izlaska je nepoznat.

### TREĆA ZONA MRTVIH

Posle puno nagađanja po netu, nov deo popularnog šutera konačno je najavljen – stiže nam Killzone 3, naravno, za PS3. Priča se nastavlja tamo gde je Killzone 2 stao. Pošto je nuklearka zbrisala sve sem vas, vi kao pripadnik ISA tima nastavljate da odmotavate dalju priču na razrušenoj planeti Helgan. Sony je najavio da možemo očekivati i deset puta više nivoe, uključujući i one na ledu i u svemiru. Ne zna se kada će Killzone 3 izaći, ali sigurno neće biti za PC... ako to pitate.

# 7 TEMPLARA

Lepe vesti iz Ubisofta konačno su razjasnile sve nedoumice o novom delu Assassin's Creed. Naime, Assassin's Creed: Brotherhood nije samo ekspanzija nego potpuno nova igra sa 15-satnom kampanjom.

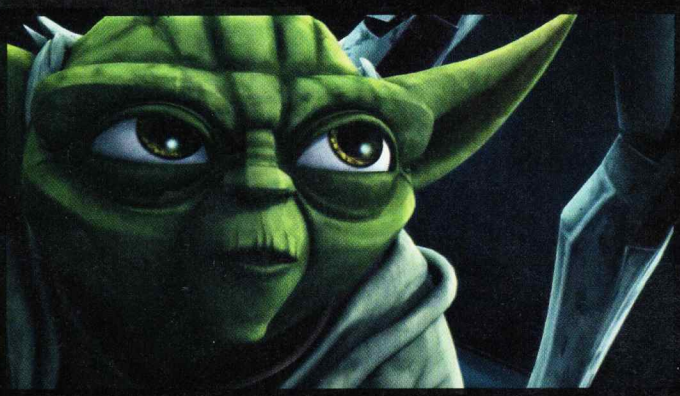
Ezio Auditoire de Firenze ponovo je u glavnoj ulozi, ali put ga vodi tamo gde svi putevi i vode – u Rim! Dok budete tražili nove Assassine da vam pomognu u borbi s templarskim redom, upoznaćete srednjovekovni Rim i sve njegove poznate ličnosti. Razvojni tim, pored mnoštva novog oružja i specijalnih predmeta, obećava nam da ćemo ponovo uživati u misijama s letenjem. Velika novina svakako je i multiplejer komponenta igre, za koju će biti odgovoran studio Ubisoft Annecy, koji je bio zadužen i za Splinter Cell: Chaos Theory. Izaberite klasu po meri i učestvujte o onlajn borbama tihih ubica. Assassin's Creed: Brotherhood očekuje se krajem godine za PC, PS3 i Xbox 360, a sve s onim fenomenalnim sistemom zaštite. Ah!

## ZAVEŠTANJE TRONA

Film Tron iz 1982. godine dobiće svoj nastavak – Tron Legacy. Ovaj holivudski blokbaster nastaviće priču iz originala, a uporedo s filmom sprema se i igra Tron Evolution iz studija Propaganda Games s istom glumačkom postavom kao u filmu. Očekuje nas akciona avantura s ponekom jurnjavom u poznatim podovima i zarazan multiplejer. Tron Evolution će izaći s filmom u decembru za PC, PS3 i Xbox 360.

## KLONIRANI RATOVI U MMO SVETU

Ako ste voleli Star Wars: Clone Wars, onda će vam se sigurno svideti ova igra u MMO svetu. Sony pravi besplatnu igru Star Wars: Clone Wars Adventures, namenjenu mlađim igračima, a baziranu na popularnoj crtanoj TV seriji. LucasArts navodi na da će ovo biti prva igra koju će roditelji moći da igraju s decom u dnevnoj sobi. Po svemu sudeći, Clone Wars će biti veoma sličan MMO igri Free Realms, s gomilom mini-igara, ljubimaca i društvenim umrežavanjem. Sony najavljuje i borbe u letelicama, speeder bike vožnje i slične igre iz univerzuma Star Wars. Igru očekujemo na zimu za PC.



# A sada malo vi...

## Pismo meseca

### Štediša

Pozdrav, ljudi.. Pošto ste navikli na pohvale, evo i od mene jedna. Najjači ste! Imam veliki problem, pazi sad... Listam ja novi broj i, oduševljen Princom, maštam o tome kako bi bilo kada bi na mom šporetu šljakao novi Crysis... Obrnem još nekoliko stranica, kad naletim na Alienware M15x..Intel-Core i7, G-Force i tako to.. Cena: cenzurisano...
Dođem ja k sebi i kažem: od sutra počinjem da štedim. Pozovem kevu, kažem joj tako i tako, žena da pukne od smeha. Kaže: "Ako ti uštediš 100.000, ja ti dajem još toliko!" To me je ohrabrilo da vas pitam da li biste, ako ja skupim tih 100 soma, i vi uskočili s onih 4.136 din.? Cenim, jaka ste firma, najčitaniji, 80 dinara po čoveku (a ima NAS mnogo), pa razmislite... P. S. Ozbiljno sam počeo da štedim, pa ako može bez "Mileta mesara"..
IVANHOE

***ScreenFunBank:*** *Poštovani štedišo, drago nam je što ste se obratili baš našoj banci. Možemo vam pomoći tako što ćemo vam ponuditi najpovoljniji keš kredit na tržištu. S efektivnom mesečnom kamatnom stopom od samo 4,7* procenata – ostvarićete san i kupiti željeni kompjuter.*
** – samo prvi dan, svaki sledeći dan kamata raste za 11,9 procenata. Hvala na saradnji*

Computer Land za pismo meseca poklanja figuru Guitar Hero

### Utaboren

Zdravo, ScreenFune, najbolji ste! Da pređem na stvar: ATI i nVidia vode večiti derbi za 1. mesto. Naravno, obe kompanije imaju fanove, ja sam fan nVidije, ali hteo sam da kupim Radeon 5970, a sad kada je nVidia izbacila GTX 480 – doveli su me u situaciju da se dvoumim. Radeon 5970 jeste skuplji za oko 100 evra i malo brži za igre, ali nVidia, ipak, ima psyhX koji dovodi svet igara u realnost! Moj glavni razlog da kupim 5970 jeste to što podržava DX11, a sad je i nVidia izbacila GTX 480, koji takođe podržava DX11. Zbog toga su me i doveli u situaciju da se dvoumim. Hoću da čujem vaše stručno mišljenje na pitanje:

1. Koju zver da kupim – 5970 ili GTX480?
2. Jeste li gledali film Prince of Persia the Sands of Time? Ako niste, preporučujem da ga pogledate jer je mene oborio s nogu, iako sam sedeo u bioskopskoj stolici grickajući kokice.
3. Šta mislite, ako ne kupim neku od ove dve kartice, hoću li moći da igram bez problema Mafiju 2 na računaru Intel 2 Duo E8400 3.00 GHz, nVidia 9800GT 512MB, 4 GB RAM i Windows 7?

Laki

***ScreenFun:***

1. *Laki, sine, zapao si u dilemu kao i brojni ljubitelji gejminga na računarima: ATI ili nVidia. Mi ne volimo da se grupišemo, niti pripadamo bilo kojem od ta dva tabora. Pri odabiru kartice, isključivo nas zanima koliko ona može ponuditi za uložen novac. Nekad je to nVidia, nekad ATI. Zavisi od slučaja. U ovom primeru, mi bismo se pre opredeli za GTX 480, jer je bolji odnos cene i performansi.*
2. *Gledali smo film i smorili se kô medved u operi. Nije nam pomogao ni Mario Kart na DS-u, a to je vrlo zabrinjavajuće. Doduše, delu ekipe svideo se Princ, tako da je sve stvar ličnog ukusa.*
3. *Znali smo da nećeš kupiti karticu iz prvog pitanja, samo nas maltretiraš da kucamo karaktere uzalud. Okej, navikli smo. Dakle, konfa ti je OK i izdržaće II mafijaški rat.*

### CoDovac

Ej, vi tamo iz redakcije, šta se radi? Imam nekoliko pitanja za vas, ali prvo vas moram pohvaliti: najjači ste, super vam je časopis. Nego da pređemo na stvar:

1. Postoji li mogućnost da izađe Modern Warfare 3, i ako postoji – kada bi to moglo biti? Pošto je nedovršena priča, Ameri su na krovu Bele kuće i čekaju da odu u Moskvu, a SAS-ovci se kreću ka helišu s pričom da su najtraženiji ljudi na planeti, pa bi, po mojoj teoriji, trebalo da izađe još jedan deo.
2. Hoće li izaći još neki S.T.A.L.K.E.R. Voleo bih da izađe pod naslovom Shadow of Chernobyl 2 – to bi zvučalo strava.
3. Možete li mi predložiti neki netbook do 250 evra.

Nikola

***ScreenFun:***

1. Modern Warfare 3?! Čekaj, čoveče, tek su se stišale strasti nakon onog pokolja na ruskom aerodromu – samo nam fali još jedan takav ispad. Vidiš, kada malo bolje razmislimo, i fali nam. Hoćemo trojku!!! Biće sigurno treći deo, samo prvo moramo izigrati ovaj CoD: Black Ops.
2. Shadow of Chernobyl 2? Hoćeš da kažeš da ti se nije svideo Call of Pripyat? Nama je bolji ovaj drugi. U svakom slučaju, černobiljska katastrofa sigurno će biti tema novog STAKLERA, a kada će taj izaći – nije nam poznato.
3. Uzmi netbook MSI U135. Fina mašinica na XP-u, teška samo kilu i dvesta. To ti je ko 12 "milki".

### Zaboravljeni

Zdravo, braćo, šta se radi? Imam četiri pitanja za vas.

1. Izlazi zi Windows 8 – i kada?
2. Je li izašao Prince of Persia the Forgotten Sand?
3. Zašto sve dobre igre stižu na jesen?!
4. Šta je ScreenFun portal?

PeraGenije

***ScreenFun:***

1. Gde si, Pero, care, vidi se po pitanjima da si i genije. Elem, Windows 8 izaći će pre Windowsa 9, ali nismo sigurni da će se tako zvati, a ne znamo ni šta Microsoft ima u glavi. Možda ih Google kupi...
2. Prince of Persia the Forgotten Sand izašao je, ali nas nije naročito oduševio.
3. Dobre igre stižu na jesen zato što se svi žene i udaju na jesen. A to ti je najbolja igra, samo ne možeš učitati status.
4. ScreenFun portal?! Gde si to čuo? Ne znamo mi ništa.

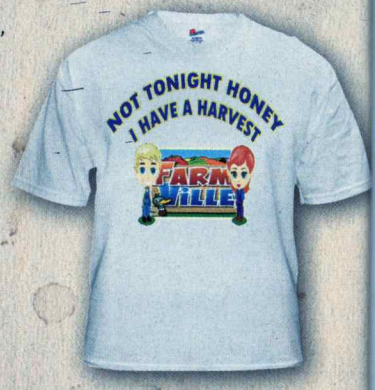
### Farmer

Dragi, ScreenFune, imam dva pitanja i pohvalu za tebe:

1. Postoji li neka šifra za Farmville? Jer, igra mi se mnogo dopada, ali mi trebaju neke šifre ako postoje.
2. Da li bi mogao objaviti poster Warcrafta 3 ili DotA-e? Ako ne možeš, nije problem.

Želim da te pohvalim i da pozdravim sve iz redakcije. Drago mi je što ScreenFun postoji jer je mnogo zabavan i ekstreman.

Marko




***ScreenFun:***

1. Naravno da znamo šifre za Farmville. Dovoljno je da otkucaš u statusu Facebooka "Ja gledam Štalu i nije me blam", i automatski ćeš dobiti 100 seljaka u Farmvilleu.
2. To su igre stare deset godina. Bolje je onda da objavimo poster za film "Prohujalo s vihorom"...

### Kupac

Pozdrav, ScreenFune! Želeo bih prvo

(po redu) da vas pohvalim, a zatim – pa red je da se i ja malo pohvalim! Posle dobrih 35 sati završio sam Mass Effect i igram dvojku! Nego da pređemo na pitanja, jer moram biti dobro opremljen za

predstojeći letnji raspust:
1. Znam da je Splinter Cell mnogo dobra igra, ali je nikad nisam igrao, pa sam hteo da vas pitam koji je deo, po vašem mišljenju, najbolji.
2. Čuo sam da će izaći nov Assassin's Creed, ali ne znam kada. Čuo sam da će se zvati Assassin's Creed: Episodes i da ćemo se opet malo poigrati s Eziom. Je li to istina?
3. Razmišljam o kupovini noog kompa, jer ova sedmogodisnja krntija ne može ništa da podrži, pa razmišljam šta je, po vašem mišljenju, OK a da nije skuplje od 35.000 dinara?

dedacoka

***ScreenFun:*** A jesi li razmišljao o tome da na letnjem raspustu malo čitaš knjige, a? Jok. Boli te uvo, a? Posle će nama u redakciju banuti tvoja profesorica, preteći nam da će nas ugasiti. Nema veze, daćemo joj Wii – i smiriće se.
1. Po našem mišljenju, najbolji deo je Pandora Tomorrow iz 2004. godine. To je, valjda, drugi deo, mada je i originalni Splinter Cell bio odličan.
2. Epizode Assassin's Creed već su najavljene, a prva se zove Brotherhood. Obrni stranu i pročitaj više o ovoj igri.
3. Ko još kupuje PC birajući komponente? Odeš u supermarket i kažeš: "Dobar dan, imam 35.000 dinara. Dajte mi najbolji PC za te pare."

## Teškaš

Ćao, ScreenFune, imam nekoliko pitanja koja nisu mnogo teška.
1. Ako budete gledali SP u fudbalu, hoće li biti julskog ScreenFuna?
2. Postoji li Konamijev World Cup 2010 za PC?
3. Postoji li Evroliga kao igra?Ako ne postoji, recite mi je li skidanje patch Euroleague za NBA 2K10 legalno? Ako jeste, kako da ga skinem i instaliram?
4. Šta se radi u igri WOW (koji je to žanr)?
5. Preporučujete li da se igraju onlajn igre Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent i Ceasar IV?
6. Možete li mi navesti neku dobru strategiju o Rimu (a da nije Rome Total War, Ceasar IV i Civ City Rome)?

Andrej

***ScreenFun:***
1. Sledeći broj uređivaćemo iz Južnoafričke Republike, tako da ne treba da brigaš. Sednemo na zebru, naslonimo laptop na slona a nogu na lava – i ima stranice da pršte! Onda se probudimo i shvatimo da nam neko maznuo gejmpad.
2. Konami nema licencu za World Cup 2010. FIFA ima ekskluzivu.
3. Euroleague patch skini s foruma nba-live.com, adresa je http://bit.ly/9ec9Gr.
4. WoW je masivna multiplejer onlajn igra u kojoj, sem skupljanja pacovskih ušiju, kolješ zmajeve i pretvaraš Azeroth u mesto po svojoj meri.
5. Te dve baš i nisu onlajn igre...
6. Eh, pa ti si nabrojao sve one koje i mi znamo. Nemaš sreće.

## PIKAJTE ZVANIČNU LOPTU

**Extreme CC**, ekskluzivni distributer Electronic Artsa i igre FIFA World Cup 2010 za teritoriju Srbije, poklanja-ju vam **tri Adidasove fudbalske lopte**. U pitanju je replika modela Jabulani Glider, zvanične fudbalske lopte Svetskog prvenstva u Južnoafrkičkoj Republici.

Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete **SMS** poruku sadržine **Sfun extreme**. Na kraju poruke napišite ime, prezime i adresu.

Cena SMS poruke iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike mreža Mt:s i Telenor. Oglašivač A & K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

## Entuzijasta

SF, please help! Počeo sam da gubim entuzijazam za igre! To je opasna i retka bolest, šta da radim?!

no_name009

***ScreenFun:*** Prisloni glavu na monitor, stavi desni kažiprst u levo uvo i 15 puta izgovori: "Bela kuca prolajala, crna kuca zalajala." Potom pošalji Milki Canić 50 SMS poruka u friend tarifi. Ponovo ćeš početi da igraš igre.

## Montažer

Treba mi program za pravljenje videa u smislu da spajam različite video klipove, da dodajem muziku videu i ostale zavrzlame. Koji je program najbolji i najjednostavniji?

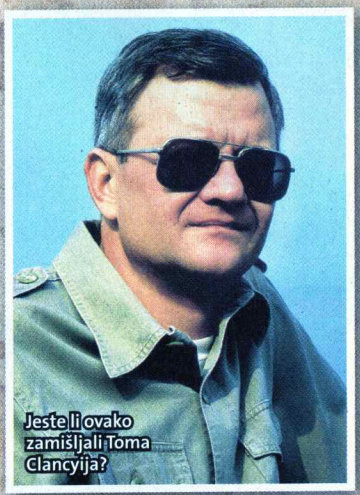
Ognjen

***ScreenFun:*** Najbolji retko ide u kombinaciji s najjednostavnijim, ali ti za početak radi s Movie Makerom, koji dolazi uz Windows (ili ga skini: download.live.com/moviemaker). Kada prerasteš ovaj najjednostavniji, pređi na najbolji Adobe Premier.

## Zapitani

Zdravo, SF, i tako to, imam tri pitanja:
1. Zašto Tom Clancy mora staviti svoje ime ispred svake Ubisoftove igre?
2. Kad će izaći Ceville 2?
3. Kad ćete objavite test za Batman Arkham Asylum 2?
P. S. Pitajte Toma Clancyja da stavi moj nadimak ispred sledeće igre?

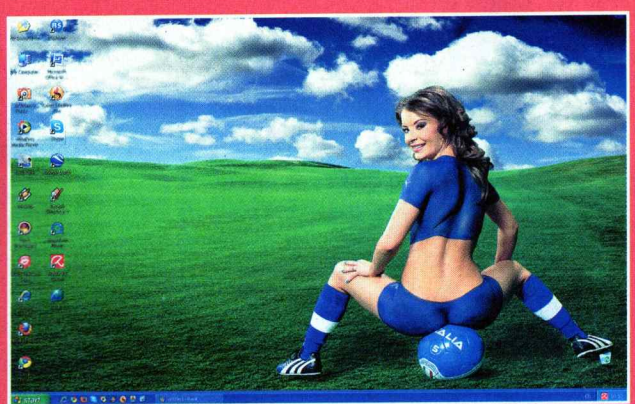
Šipe



Jeste li ovako zamišljali Toma Clancyija?

***ScreenFun:***
1. Tom Clancy je pisac veoma dobro upućen u teme poput hladnog rata, špijunaže, dimplomatske intrige i u sve ostalo što vole mladi. Proslavio se romanom "Potera za crvenim oktobrom", na osnovnu kojeg je kasnije snimljen film sa Šonom Konerijem. Ubisoft se koristi njegovim imenom u marketinške svrhe, iako on nema nikakve veze s igrama koje potpisuje. Pravo ime mu je Thomas Leo Clancy, a kad je bio mali zvali su ga Toma. Valjda.
2. Nema naznaka o izlasku igre Ceville 2.
3. Test igre Batman Arkham Asylum 2 biće kada igra izađe. Znači, negde sledeće godine.
P. S. Pitali smo Tomu, i kaže da može, pa će se sledeća igra zvati: Šipe's: Double Theory.

## DESKTOP MESECA: MILJAN



desktop@screenfun.rs

## Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite, ili nas pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo, a ukoliko ono bude proglašeno pismom meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

**Adresa:** ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
**e-mail:** pisma@screenfun.rs
**forum:** www.screenfun.rs/forum
**web:** www.screenfun.rs

# GTA s konjima umesto automobila – ili nešto što ima sopstveni identitet?

Džon Marston: Glavom, bradom, futrolom i redenicima

# RED DEAD REDEMPTION

SCREENFUN AWARD

Španska kravata u stilu Divljeg zapada

Dobro došao u Meksiko, gringo!

Igra sadrži jednostavan ali efektan sistem zaklona

Kada su u pitanju igre sa snažnim i upečatljivim karakterima, Rockstar Games je bez premca među srodnim kompanijama u industriji igara. Jedino su oni u stanju da ponude igraču propalicu i kriminalca koji može biti simpatičan i za čiju ćete sudbinu u igri biti zainteresovani. Još od naslova Grand Theft Auto III, svaku igru bazirali su na problematičnom, ali ultrasimpatičnom liku kog ste vodili kroz sito i rešeto, suočavajući ga s nemogućim situacijama i kvalitetno profilisanim protivnicima, čiju ste mržnju i antagonizam takođe shvatali lično. Red Dead Redemption nije izuzetak, već, verovatno, najbolji primer tog starog pravila. Ovlaš sagledana, igra bi se mogla okarakterisati kao GTA s konjima umesto automobila i širokom prerijom umesto gradskih ulica, ali takva bi površnost bila totalno nefer.

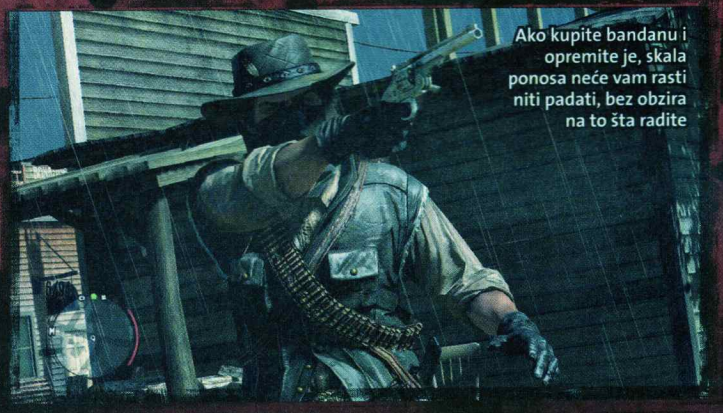
Red Dead Redemption, osim okruženja Divljeg zapada, nema nikakve druge veze s Red Dead Revolverom, matorom pucačinom iz prethodne generacije igračkih konzola (PlayStation 2 i Xbox). Prva igra bila je standarna pucačina s lineranim nivoima, dok je Redemption složen i visokobudžetan sandbox. RDD smešten je u pozno doba Divljeg zapada: nekoliko godina pre početka Prvog svetskog rata, civilizacija je doprla do najudaljenijih kutaka severnoameričkog kontinenta, indijanski ratovi su stvar prošlosti, železnica i automobili polako potiskuju konje kao dominantno prevozno sredstvo. Glavni junak igre je Džon Marston, bivši bandit koji je odavno okačio revolvere o klin, oženio se i rešio da obrađuje zemlju i gaji stoku. Duga ruka zakona stavlja ga pred surov izbor: ili će pomoći privođenju pravdi bivših kolega, ili će mu vlasti oduzeti

## Kupujem – prodajem

Dobar dan, daćete mi zmijsko ulje, duvan za žvakanje i 1.300 metaka za kolt

Krzno bizona, lisičji repovi, medveđa koža, jelenski rogovi, orlovsko perje, oklop Armadila... Sve što skupite, ubijete ili oderete u divljini – ima svoju cenu kod trgovaca u igri. Za uzvrat, od njih možete kupiti municiju i druge borbene potrepštine, poput duvana za žvakanje, koji vam merač bullet timea (Dead Eye) instant puni, kao i nove, jače modele pušaka i revolvera.

Vođa seljačke bune u Meksiku stalno upada u nevolje


Ako kupite bandanu i opremite je, skala ponosa neće vam rasti niti padati, bez obzira na to šta radite

Revolveraški dueli su sastavni deo igre

Mala pljačka voza završila se eksplozivno

ženu, decu i imovinu. Nemajući kuda, naš junak kreće na krajnji jug Sjedinjenih Američkih Država, gde blizu granice s Meksikom još uvek postoji ilegalni prelaz i gde njegovi bivši pajtosi misle da su skriveni od pravosudnog sistema. Pri pokušaju hapšenja jednog od njih, Marstona napune olovom i ostave da iskrvari, što bi se i desilo da nije bilo farmerske porodice koja ga je pokupila i zakrpila. Oporavljen i zašiven, Marston kreće u drugu rundu obračuna s nekadašnjim kolegama, što će ga dovesti u gomilu neverovatnih situacija, upoznati s pregršt živopisnih likova, odvesti u Meksiko usred građanskog rata i smestiti u epicentar dešavanja Divljeg zapada na zalasku.

Uporedo s obaveznim misijama, koje su deo osnovnog toka priče, u igri postoji dosta opcionog sadržaja, koji možete gustirati kada vam padne na pamet, a čije ispunjavanje ima potencijal da modifikuje vašu karmu i podiže skalu slave i reputacije. Hoćete li pomoći farmeru koga na nišanu drže banditi, poštanskoj kočiji koju jure naoružane secikese, prostitutki kojoj nožem preti pijana mušterija, ili ćete ignorisati njihovu muku, pa čak i pomoći banditima – zavisi samo od vas. Dobra dela će vam podizati honor skalu, dok će vas zločinačko ponašanje vući na suprotnu stranu: časni Džon Marston imaće popust kod svih trgovaca u igri, dok će pred zlotvorom svi bežati i uplašeno šaputati u njegovoj blizini. Konsekvenca vezana za zlotvorsko ponašanje jeste i cena za vašu glavu, koja će progresivno rasti sa svakom nepodopštinom što je napravite, i koja će povremeno rezultirati grupama lovaca na ucene što će vas spopadati u divljini. Kad već pominjemo "bounty huntere", tim poslom se možete baviti i vi: kad god

Kao i svaki vestern, ni RDD nije mogao proći bez okršaja u rudnicima zlata

na mini-mapi naseljenog mesta ugledate lobanju, možete preuzeti misiju privođenja pravdi lokalnog bandita, koga ćete ubiti, uhvatiti lasom ili vezanog predati šerifu za pun iznos nagrade. Mogućnosti za zaradu i mlaćenje prazne slame u igri – gotovo da su nepregledne. Slava, jedina skala koja stalno ide napred i koja se puni svakim malim i velikim delom/nedelom što ga počinite u igri, ima svoje efekte u nekoliko kategorija – od stava organa reda i eventualnog žmurenja na jedno oko u slučaju krađe konja pa do nasumičnih revolveraša, koji će vas češće izazivati na duel ukoliko ste poznati.

Pored svega nabrojanog, interesantne su neobavezne zezancije, koje spadaju u kategoriju društvenih igara i kaubojskih sportova. U salonima, kojih ima u svakom naseljenom mestu, možete igrati jednu ili više igara na sreću – poker, ajnc, nekakvo klađenje na kockice i drugi tipovi kockanja mogu vam pomoći da zaradite dodatni keš, a mogu vas, kao i u realnom životu, potpuno upropastiti i dovesti do prosjačkog štapa. Na rančevima možete bacati potkovicu udalj (takođe za pare), krotiti divlje konje ili asistirati lokalnim organima bezbednosti u noćnim patrolama. Novac možete zarađivati i derući kožu životinja

## Multiplejer komponenta:

Multiplejer donosi proširene mogućnosti za oblačenje i podešavanje vašeg avatara

Pored uobičajenih oblika multiplejera, Red Dead Redemption nudi i nešto što se zove Socijalni klub. Skupite prijatelje (i neprijatelje) pa se zajednički jurite i borite po kompletnom terenu igre, radeći sve ono što biste radili i da ste sami, ali što u društvu postaje bar duplo interesantnije. Recimo, igrač koji maltretira civile dobija cenu za glavu, što motiviše druge igrače da ga nađu i ubiju kao džukca.

MURDER
LAST SEEN AT
LACKWATER
200 ALIVE $400 DEAD

SUPER
MARIO
GALAXY 2
TM

SCREENFUN

# RED DEAD REDEMPTION

Kauboj, konj, horizont u sutonu... Ima li klasičnije vestern scene?

Uhvaćene propalice možete maltretirati i ovako

koje ubijate u divljini (pa i skupljajući bilje), a trošićete ga na municiju i druge borbene potrepštine, kao i na pazar sigurnih kuća, koje će vam služiti kao mesta za snimanje pozicije.

Lepota Red Dead Redemptiona nešto je što ćete pamiti dugo posle kompletiranja igre. Može se reći da je svaki elemenat vizuelnog identiteta igre prva liga – od tekstura i animacije, preko detalja u okruženju, pa do flore i faune, koje kompletan svet čine živim i uverljivim. Prerija, rančevi, meksički pueblosi, revolveraši i pošteni farmeri... Sve je dočarano na vizuelno maksimalno dopadljiv način, i što je najvažnije – još bolje je animirano.

Red Dead Redemption je naslov koji se pamti, verovatno, najbolji GTA klon u istoriji sandbox igara. Ako ste makar površno interesujete za akcione igre, sebi nipošto ne smete dozvoliti da ovo propustite.

## Red Dead Redemption

| | |
|---|---|
| ŽANR: | akciona sandbox igra |
| IZDAVAČ: | Rockstar San Diego |
| BROJ IGRAČA: | 1–8 |
| TERMIN: | 18. maj 2010. |
| PLATFORME: | PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP |
| PODRŽAVA: | 16 : 9, 480p, 720p, 1.080p, Dolby Digital 5.1, Xbox LIVE! |

\+ Galerija odličnih likova; sjajna, odlično režirana i ubedljiva priča; impresivna grafika

\- Ništa posebno

**GRAFIKA:** Prerija, rančevi, meksički pueblosi, revolveraši i pošteni farmeri... Sve je dočarano na vizuelno maksimalno dopadljiv način — 5

**GAMEPLAY:** Red Dead Redemption sinonim je za igračku slobodu. Nudi vam obilje glavnih i sporednih aktivnosti s totalnim šmekom Divljeg zapada — 5

**ZAKLJUČAK:** *Najbolja igra s tematikom Divljeg zapada. Bilo kad. Bilo gde* — 5

Tekst: Stojan Karamatijević

# FIFA WORLD CUP 2

## Ispišite svoju stranicu fudbalske istorije

Atmosfera na tribinama bolja je nego u bilo kojoj sličnoj igri iz prošlosti

Svaka reprezentacija ima vidljivu prednost kada igra na domaćem terenu

Kada je EA Sports uradio, a neminovno i najavio 2010 FIFA World Cup, mnogi su se zapitali šta je uopšte poenta njegovog izdavanja, budući da je od izlaska FIFA 10 prošlo tek nešto više od pola godine. I, zaista, zašto bi neko uopšte želeo da daje novac za ovaj naslov, kad će se FIFA 11 pojaviti već krajem septembra? Odgovor na to pitanje postoji, a glasi – ovo je najbolja i najkompletnija World Cup igra u istoriji!

Na opšte zadovoljstvo, razvojni tim je u ovom ostvarenju uspeo da obuhvati apsolutno sve reprezentacije koje su započele kvalifikacioni ciklus, tako da su na spisku i nacionalni timovi vrlo egzotičnih zemalja, poput Nove Kaledonije, Zelenortskih Ostrva ili Sejšela. Ovaj, izuzetno složen posao urađen je na najbolji mogući način, tako da svi učesnici Svetskog prvenstva u Južnoafričkoj Republici imaju savršeno precizne sastave. Glavni mod, osim igranja na završnom turniru, nudi i mogućnost da krenete od početka kvalifikacionog ciklusa, što je svakako mnogo veći izazov. Kao i pravi selektor, moraćete da tražite način da nadomestite povrede igrača, a prijateljski dueli, koji će vam (nažalost) biti automatski zakazani, prilika su da isprobate neke nove taktičke ideje ili fudbalere. Kao zamerku možemo istaći da proces kvalifikacija nije kompletan jer su, iz nama neobjašnjivog razloga, izbačene uvodne runde u Aziji, Okeaniji, Africi i Severnoj Americi.

Captain Your Country nudi vam priliku da se uživite u ulogu kreiranog ili već postojećeg fudbalera i izborite za mesto standardnog reprezentativca, a kasnije i kapitena, koji će predvoditi ekipu u najvažnijim utakmicama. Šteta je samo što se uloga vođe na terenu gubi tako lako – nekada ćete bez nje ostati i posle sjajno odigranog meča. Ako želite da prekrajate istoriju ili samo da je po-

Lica fudbalera izgledaju detaljnije nego u ranijim FIFA igrama

Ma nisam ga ni pipnuo!

## Virtuelni album ima i Srbiju

Skupljanje sličica je ono što prati svako SP, a ako vam je to skupo, ili ako se osećate previše matorim da biste se bavili takvim hobijem – Panini vam nudi alternativu. Naime, ukoliko posetite **http://en.stickeralbum.fifa.com/game/flash**, dočekaće vas virtuelni album, koji popunjavate baš kao onaj pravi! Svaki dan dobićete određen broj kesica sa po pet slika, a višak možete razmeniti s drugim igračima. Naravno, sve je potpuno besplatno, a od papirne varijante najviše se razlikuje po manjem broju sličica.

# 010 SOUTH AFRICA

Očekivano, izvođenje je vrlo malo izmenjeno

novite, scenario mod sigurno će vam se dopasti. U njemu ćete pronaći na desetine izazova za koje su kao inspiracija poslužili stvarni mečevi iz minulog ciklusa kvalifikacija, ali i s aktuelnog prvenstva. Neki od njih su izuzetno upečatljivi (da ne kažemo – suludi), poput onog koji zahteva da s Argentinom preokrenete 1 : 5 u gostima, a protivnik vam je Bolivija, i to s igračem manje! Pomenuti susret je, inače, završen sa još jednim golom više u mreži dvostrukog svetskog prvaka. Onlajn modovi su znatno plići nego u FIFA 10, a među njima je najzanimljiviji Online World Cup, gde igrate na SP sa živim protivnicima. EA Sports u prvi plan ističe i Battle of the Nations, koji čuva statistike o međusobnim rezultatima igrača iz različitih zemalja i rangira ih na osnovu toga.

Kako možete pretpostaviti, izvođenje nije doživelo temeljnije promene, što, na svu sreću, još ne predstavlja problem. Ipak, određena poboljšanja daju se primetiti. Recimo, golmanske intervencije su realističnije u smislu da čuvar mreže neće svaki put robotski reagovati u istoj situaciji, već će, možda, povremeno načiniti neku grešku. Takođe, ne treba zanemariti nadmorsku visinu na kojoj se meč igra, jer ona utiče na to koliko će se brzo igrači zamarati, ali i na kretanje lopte. Izvođenje jedanestaraca je promenjeno, jer se sada od vas ne traži samo da odaberete stranu i nadate se da će lopta završiti u mreži. Novi sistem u obzir ne uzima samo veštinu izvođača već i značaj utakmice, tako da u zavisnosti od toga varira i prostor za grešku. Da biste se što brže navikli, ne bi bilo loše da posetite penalty shootout mod i pohvatate osnove.

Grafički engine kojim se koristi 2010 FIFA World Cup zasnovan je na prethodnicima u serijalu, a gledano s današnjeg stanovišta – sigurno zaostaje za Pro Evolution Soccerom 2010. Ipak, to ne znači da igra izgleda loše – licima fudbalera posvećeno je mnogo više pažnje nego dosad, a i atmosfera na tribinama predstavlja veliki korak napred, iako kratke sekvence koje prikazuju (neke) selektore i navijače brzo počinju da zamaraju. Po običaju, animacija je fantastična, bilo da govorimo o ponašanju lopte ili kretanju igrača. Komentar bivšeg irskog reprezentativca Andyja Townsenda i Clivea Tyldesleyja iznenađujuće je dobar i lepo prenosi atmosferu na stadionu, a vesela zvučna podloga, koju čini muzika iz čitavog sveta, deluje kao pun pogodak.

Ostvarenje 2010 FIFA World Cup South Africa veoma je dobro osmišljeno, dovoljno drugačije od klasičnih FIFA igara da im ne predstavlja alternativu, već samo dopunu, kojoj ćete se rado vraćati i nakon Svetskog prvenstva.

Ajde po loptu, najmlađi si ovde!

## Wii verzija

Umesto fudbalske simulacije, vlasnici Wii verzije još jednom su dobili brzu arkadu, u kojoj golovi padaju kao na traci. Čak i ukoliko vam se sviđa ovakav pristup, ne verujemo da ćete biti naročito zadovoljni. Motion kontrole nisu iskorišćene ni približno dobro kao u PES-u, a igra je totalno osakaćana kada je reč o modovima, tako da ne postoje ni kvalifikacije za Svetsko prvenstvo ili Captain Your Country.

3

## PSP verzija

Jedina verzija igre za prenosive kontrole veoma je dobra i sadržinski se gotovo uopšte ne razlikuje od PS3/Xbox 360, jer nedostaju samo neki od onlajn modova. Izvođenje i grafička podloga nisu previše unapređeni, ali je razvojni tim lepo dočarao atmosferu najvećeg sportskog takmičenja.

4

## A za PC?

Budući da je EA Sports odlučio da ne izbacuje ovu igru na PC-ju, velika grupa entuzijasta okupila se i napravila World Cup mod, iskoristivši za njega FIFA 10. Osim više od 125 reprezentacija i 75 stadiona, autori su uzeli u obzir i grafiku, pa trava, publika, dresovi i lica fudbalera deluju mnogo bolje. Zvuk je takođe osvežen komentarima, za koje su, kao i na konzolnim verzijama, zaduženi Clive Tyldesley i Andy Townsend, a dodate su i navijačke pesme za mnoge nacionalne timove.

**http://bit.ly/9o37vC**

**FIFA World Cup 2010 South Africa**

| | |
|---|---|
| ŽANR: | simulacija fudbala |
| IZDAVAČ: | EA Sports |
| BROJ IGRAČA: | 1–20 |
| TERMIN: | 30. april 2010. |
| PLATFORME: | PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP |
| PODRŽAVA: | 720p |

\+ Sve reprezentacije sveta, poboljšane reakcije golmana, scenario mod

\- Kvalifikacije nisu kompletne, nema većih unapređenja ni u jednom segmentu

**GRAFIKA:** Igrači i navijači na tribinama izgledaju bolje nego ikada, ali engine pokazuje znake starosti — 4+

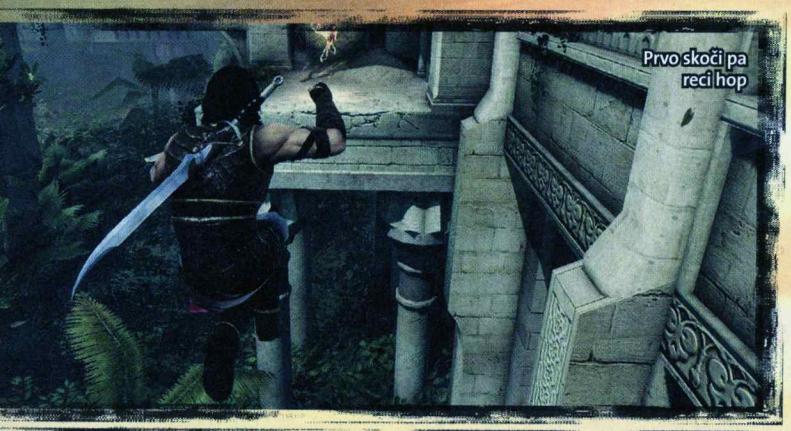
**GAMEPLAY:** Najrealističnija fudbalska simulacija koju možete pronaći. Nedostaje nam samo veća individualnost igrača — 5-

**ZAKLJUČAK:** *Najbolja igra posvećena jednom SP. Ako mislite da će vam biti zanimljiva i nakon završetka takmičenja – nabavite je* — 5

pc ps3 360

# Prince of Persia

## THE FORGOTTEN SAND


Prvo skoči pa reci hop

Sve ću da vas izjedem!

**Nastavak koji će vam pomoći da se prisetite zašto ste voleli The Sands of Time**

Nakon tri poglavlja sage Prince of Persia, koja je 2004. oživljena odličnim The Sands of Timeom, Ubisoft je, na veliko iznenađenje, odlučio da serijal doživi još jedan reboot i započne celu priču iz početka. Prince of Persia iz 2008. godine bio je drugačija igra od onoga na šta smo prethodno navikli, pa nije ni čudo što je potpuno podelila publiku. Osim previše pojednostavljenih borbenih sekvenci, ovom Princu zameran je i nedostatak realnog izazova, budući da ste nakon svakog pogrešnog poteza išli praktično nekoliko koraka unazad, kao i da nije bilo šanse da poginete, bar ne u pravom smislu te reči. Možda i zato, The Forgotten Sands vraća nas u svet koji smo upoznali upravo u pomenutom The Sands of Timu i popunjava vreme između ove igre i njenog nastavka (The Warrior Within). Samim tim, ovo ostvarenje nema ništa zajedničko s filmom Prince of Persia, koji se pojavio istovremeno, ali sumnjamo da će to nekome smetati. Ipak, od naracije ne treba očekivati ništa posebno, jer priča deluje predvidljivo, a sumnjamo da će, osim glavnog junaka, još neko ostaviti jak utisak na vas, što je pre svega posledica neubedljive glasovne glume.

The Forgotten Sands je standardna igra u serijalu, zdrav miks akrobatike, rešavanja jednostavnih problema i borbe. Kao i ranije, mogućnost vraćanja vre-

Hasan seckati

### Bez puno muke

Iako će vas stil igre podsetiti na legendarni God of War, Prince of Persia: The Forgotten Sands ni izbliza nije takav izazov. Borbe nisu zanimljive kao Kratosove, a osnovi razlog za tako nešto jeste vrlo mali broj poteza kojima Princ raspolaže. Tako ćete gomilu kostura razbacati po ekranu nasumično pritiskajući tastere.

mena spasiće vas mnogo puta sigurne pogibije, ali je njena upotreba strogo regulisana. Dodatnu dubinu izvođenju daju RPG elementi, što se ogleda u sakupljanju iskustvenih poena, koje dobijate nakog svakog savladanog neprijatelja. Njih možete iskoristiti za učenje novih veština i povećanje energije, pa će Princ s vremenom znati kako da ostavlja vatreni trag za sobom, ili da privremeno postane nevidljiv. Mogućnost pretvaranja vode u led koristićete bezbroj puta jer je to često jedini način da pređete određenu prepreku. Ove specijalne sposobnosti brzo troše skalu namenjenu manipulaciji vremenom, pa kratak period koje imate na raspolaganju morate iskoristiti na najbolji način, vodeći se više refleksima nego mozgom.

Za razliku od prošle igre Prince of Persia, gde su sukobi bili potpuno gurnuti u stranu, ovde ćete se osećati kao Kratos iz serijala God of War, jer će vas često istovremeno napadati ogroman broj neprijatelja. Ipak, sličnost se tu završava, jer borbe nisu ni približno tako zanimljive. Princ nema preterano raznovrstan arsenal poteza, tako da i klasičan button mashing daje vrlo upotrebljive rezultate. Zasluga za to pripada i AI rutini, koja se ponaša vrlo predvidljivo i koja nikada ne predstavlja ozbiljan izazov. Pošto završite glavnu priču, dodatnu zabavu nude jedino survival i time trial, koje ne treba posebno objašnjavati, ali nismo sigurni da ćete na njih potrošiti više od sat-dva.

Vizuelno, igra predstavlja malo razočaranje, barem ako ste nakon nekoliko prelepih Ubisoftovih hitova iz bliže prošlosti očekivali isto od ovog ostvarenja. Glavni krivac za to jesu nemaštovita okruženja, kojima nedostaje više detalja. Grafika u celini nije loša, ali smo, ipak, očekivali više.

PC verzija The Forgotten Sandsa koristi se sada već dobro poznatom zaštitom od kopiranja, koja od vas zahteva da budete konstantno na internetu, bez obzira na to što sama igra ne podržava nikakav oblik multiplejera. Budući da je ovaj neslavni sistem sada već uveliko razbijen, oštećeni su jedino legalni kupci, koji će se, možda, i sami odlučiti da krekuju originalnu kopiju kako bi se poštedeli svih muka s Ubisoftovim serverima, ili svojim internet provajderom, i uživali u proizvodu za koji su dali nezanemarljivu sumu novca.

The Forgotten Sands je kvalitetno ostvarenje, koje, nažalost, vrlo malo iskače iz okvira već poznatog, i samim tim ne unosi mnogo toga novog u serijal. Ukoliko ste voleli prethodne igre, ni novi Princ vas neće razočarati dok god od njega ne očekujete da postavlja nove standarde.

## Princ na platnu

O filmu rađenom na osnovu PoP igre pisali smo pre nekoliko brojeva, a on je u međuvremenu počeo da se prikazuje u bioskopima širom sveta. I pored žestoke promocije i pominjanja u medijima, ovo ostvarenje, čiji je budžet ravno dvesta miliona dolara, nije startovalo po planu, a i kritika je vrlo podeljena kada je reč o njegovom kvalitetu. Interesantno, bez obzira na to što je prvog vikenda zaradio skoro četrdeset miliona dolara, PoP: The Sands of Time nije uspeo da nadmaši druga dva filma rađena po igrama – Lara Croft: Tomb Raider i Pokemon: The First Movie.

## Princ s nunchukama

wii

Na sreću, Princ za Wii rađen je nezavisno od varijanata za PS3, Xbox 360 i PC, i osim sopstvenog grafičkog endžina, ima i drugih specifičnosti, poput različite (i ujedno bolje) priče. Iako u ovoj verziji iz nekog razloga nemate mogućnost da vratite vreme i tako izbegnete pogibiju – na raspolaganju su vam tri unikatne nove moći, koje u kasnijoj fazi igre treba kombinovati. Kontrolni sistem pametno se koristi Wiimoteom i nunchukom, ali van borbenih sekvenci, koje su pomalo naporne upravo zato što se oslanjaju na mlataranje upravljačima. Za završetak igre sigurno će vam trebati petnastak sati, a potom možete isprobati nešto od dodatnog sadržaja, recimo, Super Nintendo port originalnog Princa.

4

## Prince of Persia: The Forgotten Sands

| | |
|---|---|
| ŽANR: | akcija |
| IZDAVAČ: | Ubisoft |
| BROJ IGRAČA: | 1 |
| TERMIN: | 8. jun 2010. |
| PLATFORME: | PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP |
| ZAHTEVA: | CPU na 2,2 Ghz, 2GB RAM, 8600 GTS/ HD 2600XT |
| + | Izazovnija igra od prethodnika, nove moći produbljuju izvođenje |
| – | Priča je za zaborav, izgled nivoa varira u kvalitetu, naporna zaštita od kopiranja |

**GRAFIKA:** Ne očekujte mnogo, inače ćete ostati razočarani. Nijedan vizuelni element ne ističe se posebno — 4

**GAMEPLAY:** Standardni miks pentranja, rešavanja problema i napornog obračunavanja s neistomišljenicima. — 4

***ZAKLJUČAK:*** *Igra koja neće smanjiti slavu serijala, ali koja je sigurno neće učiniti ni većom* — 4-

Tekst: Vladimir Dolapčev

pc ps3 360

Beg sa zapaljenog broda u poslednjem trenutku! U stvari, moraćete da mu se vratite već u sledećem krugu

Igra vam dozvoljava da kreirate sopstvene privatne partije i pozovete do sedam prijatelja

Svakom desetinkom koju provedete u vazduhu dopunjavaćete powerplay skalu

# SPLIT SECOND

## Pun gas u deliću sekunde za instant zabavu ovog leta

Nema nikakve sumnje da je serijal Burnout snažno uticao na mnoge arkadne vožnje što su se pojavile nakon njega, a tom spisku sada se može dodati i Split Second. Ukoliko ste igrali Burnout Paradise, osećaćete se kao u riba u vodi jer je kontrolni sistem praktično iskopiran i forsira vožnju punim gasom, budući da se češanje o rivale ili barijere koje ograničavaju stazu uopšte ne sankcioniše. Split Second je zamišljen kao rijaliti šou u kojem o pobedniku na stazi ne odlučuje samo njegova veština za volanom već i sposobnost da eliminiše protivnike. Karijera se sastoji od dvanaest epizoda, u kojima se suočavate s raznim izazovima, počev od klasičnih trka, time attacka, eliminationa (poslednji ispada posle određenog vremena) pa do unikatnih modova, kakav je survival. U njemu ćete zaobilaziti beskrajnu kolonu ogromnih kamiona, koji će na vas ispuštati eksplozivnu burad. Vešto izbegavajući te prepreke, dobijaćete poene i graditi kombo serije, a sve kako biste imali najbolji rezultat po isteku predviđenog vremena. Ipak, sigurno ćete se najviše zabaviti na običnim trkama, gde ćete se najlakše probiti ukoliko napadnete rivala koji je ispred vas. Proklizavanje i vožnja u zavetrini popunjavaju vam trodelnu skalu, koju zatim trošite na aktiviranje automobil-bombi, rušenje konstrukcija i slične manevre koji će naškoditi vašim protivnicima. Takođe, omogućeno vam je i otvaranje privremenih i trajnih prečica, koje je najbolje aktivirati tek u poslednjem krugu kako bi od najveće koristi bile upravo vama. Iako su nam autori, odgovarajući na pitanje o AI komponenti, rekli da ona neće varati, praksa, nažalost, pokazuje da to baš i nije prava istina. Već nakon nekoliko uvodnih epizoda postaje jasno da je za osvajanje najboljih pozicija neophodna i dobra doza sreće, jer će vam protivnici uvek biti za petama. Situacija je još teža jer ne postoji nikakav vid defanzive dok ste u vodstvu, pa se u tim trenucima osećate prilično bespomoćno. Dobri refleksi mogu vas spasti mnogo puta, ali ni to često neće biti dovoljno da vam se automobil u jednom trenutku ne pretvori u olupinu. Nažalost, čak i ako imate jake živce pa vas to ne uzbuđuje – osećaj dosade javlja se već nakon nekoliko sati, kada upoznate svih jedanaest staza i naučite napamet gde su mesta na kojima možete startovati neki powerplay. Tada vam postaje jasno da ovaj naslov i nema više od jednog trika u rukavu, kao i da će vam biti vrlo teško da se motivišete da završite karijeru vraćajući se bezbroj puta na iste lokacije.

Ono gde Split Second ne može parirati Burnoutu jeste osećaj brzine. Zbog ograničenja enginea, frejmrejt je zakucan na 30, a ne pomaže ni to što nema nikakvog turbopogona. Grafička komponenta je vrlo kvalitetna jer je okruženje detaljno, a rušenje velikih objekata deluje spektakularno. PC verzija nije najsjajnije optimizovana, a stvar dodatno pogoršava to što nemate mogućnost da slobodno podešavate grafičke parametre. Za razliku od drugih sličnih igara, koje po pravilu imaju licenciranu muzičku podlogu, soundtrack ovde čine filmske teme koje kao da potiču iz nekog letnjeg akcionog hita.

Multiplejer komponenta je takođe puna uspona i padova. Privatne sesije (putem interneta ili LAN konekcije) dozvoljavaju vam da sami odabere jedan od tri moda i stazu i pozovete do sedam prijatelja. Nažalost, ne postoji ništa više od toga, recimo, mogućnost određivanja klase automobila koji su dozvoljeni ili nekakva čet opcija. Ukoliko se odlučite za okršaj s igračima iz celog sveta, i tu ćete biti osuđeni na pojedinačne rangirane trke, u koje se ne vredi upuštati bez zaista brzog vozila. Dužni smo da pohvalimo to što između tri verzije igre praktično nema nikakve razlike, tako da čak i na PC-ju postoji split screen opcija za dva igrača. Nažalost, već najavljeni DLC sadržaji, po svemu sudeći, radiće se samo za PlayStation 3 i Xbox 360. Split Second je kvalitetna arkada, ali s mnogo kraćim rokom trajanja nego što smo očekivali. Ljubitelji vožnji treba da je probaju, ali verujemo da će i njima biti interesantna samo nekoliko dana.

Nalik na Burnout Paradise, celokupna igra odvija se uljednom izmišljenom gradu

U Air Attacku izbegavaćete projektile ispaljene iz helikoptera

## Split Second: Velocity

ŽANR: arkadna vožnja

IZDAVAČ: Disney

BROJ IGRAČA: 1–8 TERMIN: 21. maj 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: Pentium D 2,6 GHz/A64 X2, 2 GB RAM, GF7600/ X1600

\+ Kvalitetna grafika, rušenje velikih objekata je veoma zabavno, više prečica

\- Premalo staza, nedorađen multiplejer, naporan AI

**GRAFIKA:** Automobili su jednostavni, ali okruženje i rušenje objekata izgledaju sjajno 4+

**GAMEPLAY:** Verovatno ćete biti oduševljeni u početku, ali to osećanje brzo nestaje 4

**ZAKLJUČAK:** *Atraktivna arkada, koja vrlo brzo gubi svežinu jer ne treba vam mnogo vremena da vidite sve što vam može ponuditi* 4

Tekst: Nikola Dolapčev

# SUPER MARIO GALAXY 2

## Kako nadmašit slavu originala Nintendov odgov na ovo pitanje zaslužuje čist peticu!

SCREENFUN AWARD

Znate li da je Super Mario Galaxy 2, u stvari, prva zvanična Mario igra u poslednjih dvadeset godina koja uz naziv ima broj? Ovaj naizgled nevažan podatak, u stvari, sugeriše da Nintendo ima toliko poverenja u ovo ostvarenje da namerno naglašava kako je u pitanju nastavak. Od takvih igara obično očekujemo samo da prodube original, čuvajući njegove najbolje elemente i izbacujući ono što nije valjalo. Galaxy 2 grubo se može predstaviti na taj način, ali istovremeno je u pitanju još jedan dokaz kreativnosti i naslov koji će vas oduševiti bezbroj puta. Omiljeni sport Bowsera – kidnapovanje princeze Peach (Breskvice) – razlog je da Mario još jednom uskoči u ulogu dežurnog spasioca i po ko zna koji put nauči ovog monstruma da se zločin ne isplati. Jeste li očekivali više? Ni mi. Neka naizgled sitna poboljšanja u startu će vam olakšati život, a jedno od njih je navigacija. Zahvaljujući klasičnim mapama koje smo viđali u igrama Super Mario Bros. 3, Super Mario World ili New Super Mario Bros. Wii, biće vam mnogo lakše da pratite svoj napredak. Na taj način štedite vreme, jer nema potrebe da tražite svetove koje niste kompletirali, što ćete naročito ceniti ako baš niste načisto s tim gde ste stali.

Poslednja reč tehnologije – portal koji će vas prebaciti na nov deo nivoa

Borbe s glavnim protivnicima mogu biti zahtevne, ali su uvek fer

Dizajn nivoa više nam se dopada nego u prethodniku

Ukoliko ste igrali New Super Mario Bros, sigurno vam je poznat Super Guide sistem, koji se može aktivirati pošto izgubite osam života zaredom na jednom nivou. Nešto slično postoji i ovde, s tim što zvezda osvojena na ovaj način neće sijati zlatnim sjajem... jer će biti od bronze. Suptilniji vid pomoći u obli-

ku Hint TV sa- mo će vam dati određen smernice, ukoliko ih prihvatite Svi svetovi i dalje kriju najma- nje dve zvezde, tako da ćete u principu morati da se vraćate na njih više puta. Iako to iz ugl nekoga ko nije igrao neki 3D Mario zvuči kao jeftin trik da b se produžilo trajanje igre, to za

## Nove sposobnosti: Šta sve može Mario?

S Cloud Suitom – opasne platformske deonice postaju mnogo lakše

Kada se Yoshi naduva kao balon, možete dosegnuti inače nedostižne platforme

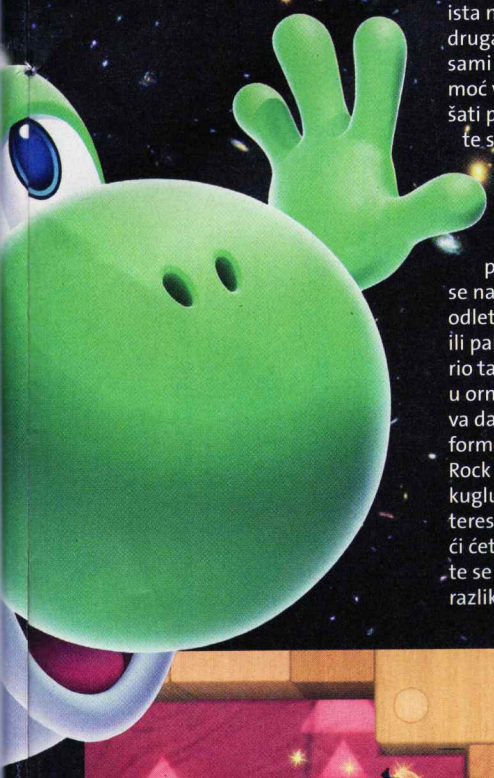
Bušilicom možete prokopati put do Kine... ili bar do druge strane planete

S Rock S začas ćete o ekran od prot

Neki od nivoa maksimalno će vas angažovati

Váš komandni brod, na koji se vraćate posle svake osvojene zvezde

Idealno mesto i trenutak da se bacite na bušenje



ista nije tako jer vas svaki put čeka drugačiji izazov. No ovaj put niste sami – Yoshi će vam priskočiti u pomoć već u startu i umnogome olakšati posao. Njegovim jezikom možete se koristiti za proždiranje protivnika, ali i za ljuljanje s platforme na platformu.

Mini-dinosaur ima i mnoge druge mogućnosti, koje smo pomenuli u najavi, recimo – da se naduva kao balon i na taj način odleti na inače nedostižnu lokaciju, ili pak otkrije skrivene lokacije. Mario takođe ima nekoliko novih odela u ormaru – Cloud Suit mu omogućava da stvori do tri privremene platforme u vazduhu, dok se pomoću Rock Suita transformiše u kamenu kuglu i kosi protivnike kao kegle. Interesantno, u vrlo ranoj fazi igre moći ćete da otključate Luigija i koristite se njime umesto Mariom, iako su razlike među njima manje-više kozmetičke prirode. Nekakav vid limitiranog multiplejera podrazumeva da drugi igrač može sakupljati zvezdice, pa čak i neke objekte koji su inače van dometa, što predstavlja veliku pomoć. Strastveniji igrači sigurno će prihvatiti izazov i potražiti Comet Coine, koji otključavaju dodatne zadatke na nivoima gde ih pronađete, a ukoliko budete uporni i sakupite svih 120 zvezdica, čeka vas i posebna nagrada. Zato, baš kao i u igri New Super Mario Bros. Wii, vi odlučujete o tome koliko će igra biti teška, jer mnogo toga uopšte niste obavezni da uradite.

Super Mario Galaxy 2 dokazuje da nekad nije toliko bitno kakav endžin imate, nego kako se njime koristite. Njegov prethodnik i dalje važi za jednu od najlepših igara za Wii, i čini se da gotovo do maksimuma koristi kapacitete sistema, pogotovo što je reč o naslovu koji radi u šezdeset frejmova u sekundi. Zato i ne čudi što je isti recept upotrebljen i ovaj put, ali su zato nivoi, po našem mišljenju, još lepši nego što su bili, iako ćete primetiti da neki od njih i nisu potpuno novi.

Iako se spolja čini da je u pitanju polunastavak, Super Mario Galaxy 2 mnogo je više od toga, i sigurno će osvojiti i igrače koji su proveli nebrojene sate uz njegovog prethodnika. Ovo je naslov koji ima univerzalnu privlačnost i koji će vas sigurno još jednom podsetiti zašto toliko volite video igre.

Povremeni povratak u 2D ravan sigurno će obradovati fanove starijih Mario igara

Jedan saltomortale od Marija – samo za naše čitaoce!

## Omiljeni nosonja

Bez obzira na nove sposobnosti koje je dobio Mario, Yoshi je sigurno njegovo najveće pojačanje. Ovog minijaturnog dinosaura igrači su zavoleli još kada je debitovao u legendarnom Super Mario Worldu za Super Nintendo, pre tačno dvadeset godina. Od tada se pojavio i u nekoliko desetina drugih igara. A koliko su popularni – možda najbolje svedoči anketa urađena u Japanu, kada su zauzeli treće mesto među omiljenim likovima iz igara, odmah iza Clouda Strifea (Final Fantasy VII) i Marija.

Žuti Yoshi isijava neobičnu svetlost, koja će skrivene platforme učiniti vidljivim

Kad pređe u narandžastocrvenu nijansu, Yoshi će krenuti u nekontrolisanu jurnjavu

### Super Mario Galaxy 2

| | |
|---|---|
| ŽANR: | platformska avantura |
| IZDAVAČ: | Nintendo |
| BROJ IGRAČA: | 1–2 |
| TERMIN: | 11. jun 2010. |
| PLATFORME: | PC, PS3, 360, **WII**, PS2, NDS, PSP |
| PODRŽAVA: | – |

**+** Yoshi i nove sposobnosti, genijalan dizajn nivoa, sjajna grafika i zvuk

**–** Mnogo toga je nasleđeno iz prvog Galaxyja

**GRAFIKA:** Sve je po starom, ali su, po našem mišljenju, nivoi još lepši — 5

**GAMEPLAY:** Ne vidimo kako Galaxy 2 može da vam se ne svidi. U igru je uneseno mnogo novina koje će vas se sigurno oduševiti, bez izuzetka — 5

**ZAKLJUČAK:** *Jedno od najsvetlijih poglavlja u Nintendovoj istoriji, igra koju ćemo sigurno dugo pamtiti* — 5

Tekst: Vladimir Dolapčev

pc ps3 360

Kad već odbijaš da podigneš ruke uvis...

Obaveštajni podaci koje prikupljate slažu se u vašu PDA kartoteku

# ALPHA PROTOCOL

## THE ESPIONAGE RPG

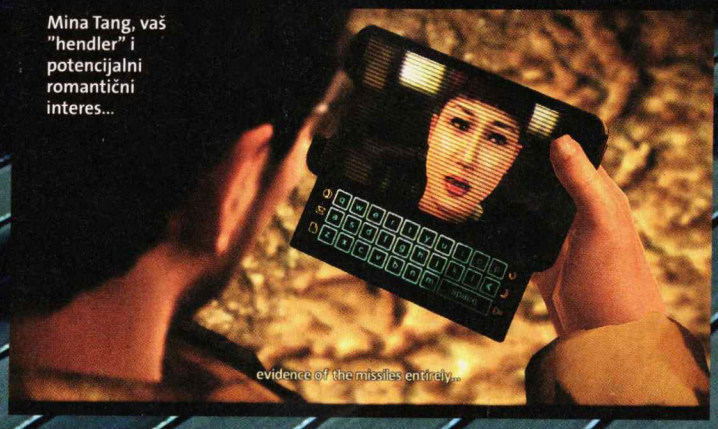
**Zovem se Torton... Majkl Torton. Nisam kriv što je igra u kojoj tumačim glavnu ulogu ovako jadna**

Alpha Protocol je špijunski akcioni RPG, najavljivan kao interaktivna verzija popularnih špijunskih serija nalik na 24. Igru je proizvela kompanija Obsidian Entertainment, odgovorna, između ostalog, za Neverwinter Nights 2, a predstavlja prilično loše iznenađenje. Naime, zastarela grafika, smešna animacija i globalno jeftina produkcija nikako nisu u skladu s renomeom te kompanije, pogotovo ako se zna da je igra kasnila pola godine upravo zbog rešavanja problema tehničke prirode.

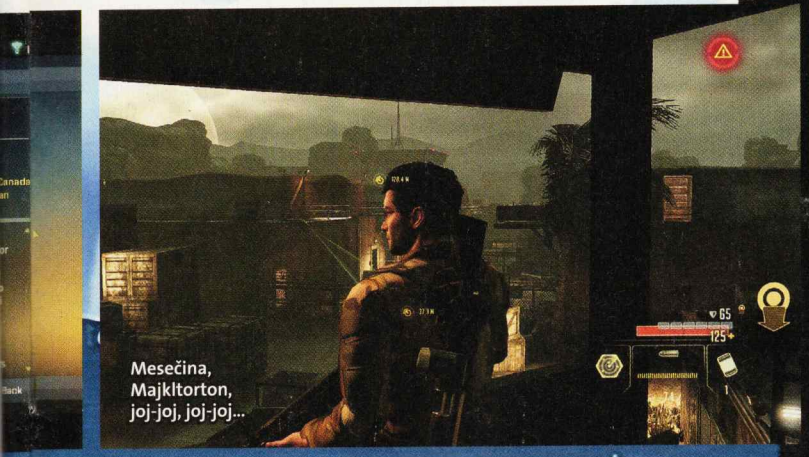
Majkl Torton, nova pridošlica u Alpha Protocolu, supertajnoj obaveštajnoj agenciji američke vlade, na prvom zadatku dobija presudnu ulogu u spasavanju sveta od internacionalne zavere terorista i krupnog kapitala. Ni manje ni više. Zaplet igre podseća na mišmaš nekoliko špijunsko-akcionih serija, i relativno je zabavan ako celu stvar ne shvatite preozbiljno.

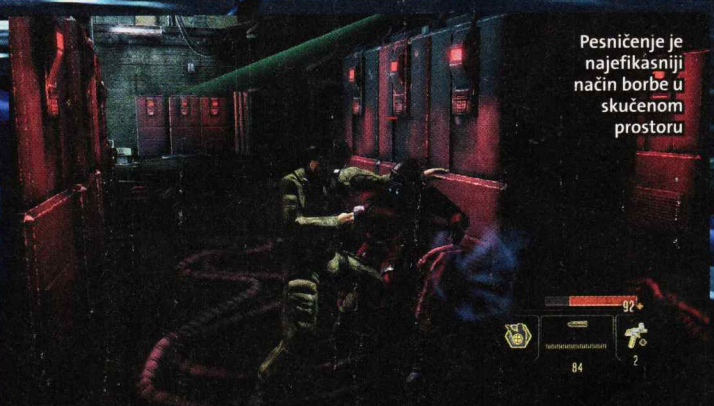
Kompletna igra se grubo može podeliti na tri segmenta: akcione misije, dijaloge i opremanje lika oružjem, oklopom i gadžetima. Prvi elemenat jeste klasična, manje-više linearna pucačina iz trećeg lica u kojoj se infiltrirate u različita postrojenja/lokacije/skladišta/baze loših momaka i ubijate ili izbegavate sve što se miče; dijaloge koji razvijaju priču imate u misijama i između njih, a u njihovim okvirima leže jedini realno interesantni segmenti igre: nelinearnost i sistem reputacije. Od vaših odluka u razgovorima s kolegama iz agencije i protivnicima često će zavisiti ko će preživeti i učestvovati u daljem toku priče u igri. Opremanje lika oružjem i oklopima, ali i njihovo kupovanje novcem pronađenim u misijama – predstavljaju treći segment igre, s kojim je usko povezan i sistem investiranja poena iskustva, koji otvaraju mogućnost upotrebe različitih borbenih veština u misijama. Sve u svemu, ova kombinacija RPG-a i pucačine iz trećeg lica podseća na jeftinu verziju Mass Effecta.

Pod haubom Alpha Protocola kuca modifikovani Unreal 3 endžin, softverski standard kojim se koristi najveći broj studija što razvijaju multiplatformske igre. Ono što veoma čudi jeste nekvalitet njegove implementacije, pogovo u sferi animacije vašeg i protivničkih likova. Kretanje, šunjanje, bacanje u stranu... sve, ali baš sve izgleda jadno, kao da je animator potrošio dva popodneva primenjujući znanje stečeno u večernoj školi animacije za penzionere. Još više iznenađuje činjenica što igra secka i zapinje kao da je reč o novoj verziji Crysisa ili nečeg evivalentno spektakularnog. Mnogo veći problem od loše animacije jeste užasna veštačka inteligencija protivnika. Često će se dešavati




Mina Tang, vaš "hendler" i potencijalni romantični interes...






da stoje i belo vas gledaju umesto da se sklone ili otvore vatru, da se počnu penjati ili silaziti obližnjim merdevinama, ignorišući to što ih polivate iz neposredne blizine. Najgoru stvar u vezi s igrom smo, kako je red, sačuvali za kraj. Mini-igre, koje dolaze u nekoliko varijanata, slede vam pri svakom pokušaju da obijete bravu, hakujete kompjuter ili prespojite neki elektronski uređaj u igri. Obijanje brava svodi se na balansiranje zubaca, što je mišem prilično lako izvesti (za razliku od kontrolera), a to ovaj tip igre čini relativno bezbolnim; hakovanje kompjutera, pri čemu vam je cilj da na mapi skrolujućih brojeva i slova nađete dva potrebna obrasca, ne preporučujemo epileptičarima ili osobama slabih živaca, mada prespajanje elektronike ide korak dalje u sveri iritacije. Ovaj poslednji tip mini-užasa zahteva da prstom pratite žicu koja vijuga ekranom i da pogodite na kom se kontaktu spaja s matičnom pločom, što zahteva neviđeno naprezanje očiju i nije nimalo zabavno. Sve ove mini-pošasti jesu integralni deo gejmpleja i ne mogu se preskočiti. Neviđena glupost!

Ukratko: Alpha Protocol je još jedna u nizu igara od kojih se mnogo očekivalo, a koje su podbacile na svim poljima. Još više nervira činjenica što je PC verzija ubedljivo najgora od sve tri – podseća nas na činjenicu da vreme jefitinih portova sa Xboxa 360 ili PlayStationa 3 nikako nije prošlo.

Obijanje brava je još dosadnije nego što izgleda na slici

## Alpha Protocol

| | |
|---|---|
| ŽANR: | akcioni RPG |
| IZDAVAČ: | Obsidian/SEGA |
| BROJ IGRAČA: | 1 |
| TERMIN: | 1. jun 2010. |
| PLATFORME: | PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP |
| ZAHTEVA: | CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, 6800GT/ 1300 XT |
| + | Vaši izbori u misijama imaju posledice na dalju razradu priče |
| – | Zastarela grafika i nebulozno loša animacija, koja pri tome još i zapinje; igra u celini deluje nedovršeno |

**GRAFIKA:** Alpha Protocol bi izgledao OK da je izašao pre četiri-pet godina, ali danas su ovakva grafika i animacija, naprosto, smešne — 2+

**GAMEPLAY:** Ova kombinacija RPG-a i pucačine iz trećeg lica podseća na jeftinu verziju Mass Effecta — 4–

**ZAKLJUČAK:** *Još jedna u nizu igara od kojih se mnogo očekivalo, a koje su podbacile na svim poljima* — 3

Tekst: Stojan Karamatijević

# ALAN WAKE

## Pisac horor romana koji se suočava s volšebno oživljenim sopstvenim delom

Ako ste se zaželeli kvalitetnog igračkog horora, Alan Wake će vam leći kao glasan BU! u šetnji neosvetljenim kvartom u sitne sate. Igra koju je finski Remedy Entertaiment krčkao više od pola decenije dokazuje kako postoje izuzeci od pravila da rezultat mora ispasti loš ukoliko razvoj igre traje duže od prosečnog svetskog rata. Alan Wake je atmosferičan, dugačak i kvalitetan surival horror i igra koju nijedan ljubitelj virtuelne strave ne bi smeo propustiti. Ukoliko, naravno, poseduje Xbox 360: igra, nažalost, ne postoji ni na jednoj drugoj platformi iako je u početku najavljivana kao PC ekskluziva.

Ko je Alan Wake? Američki pisac horor romana u stilu Stivena Kinga, koji već duže vreme pati od autorske blokade, ne uspevajući da napiše ni retka. Radi buđenja umetničkih muza, Alan sa suprugom odlazi u prirodu – u Bright Falls, gradić na američkom severu blizu kanadske granice, prelepo planinsko mestašce okruženo borovim šumama i bogato lokalnim legendama o zlu što spava u jezeru u grotlu ugašenog vulkana. To zlo se, naravno, budi, privučeno autorovom imaginacijom, kojom se on koristi za oživljavanje svog još nenapisanog dela... Alanova žena nestaje bez traga, a pisac biva uvučen u suludu i stravičnu intrigu, koja će na probu staviti mnogo više od njegovog zdravog razuma. Bright Falls je vrlo brzo prestao da bude bright...

Gde sam ono parkirao brod?

On radi u rudniku, i život mu nije lak

Zlo koje se napaja vašim kreativnim potencijalima manifestuje se u formi pošednutih građana Bright Fallsa, protiv kojih se morate boriti kombinujući svetlo i vatreno oružje. Protivnika najpre morate obasjati baterijskom lampom i držati snop na njemu dok mu ne razbijete mračnu koprenu koja ga čini neranjivim, posle čega ga mirno možete napuniti olovom. Takav način borbe je totalno nov, unikatno atraktivan i prilično izazovan u situacijama kada se borite s tri i više protivnika, što podrazumeva odabir prioritetnih ciljeva i malo strategije. U kasnijem toku igre suočavaćete se i s neživim objektima što su ih zaposele mračne sile, koje eliminišete na isti način, ponekad i pomoću reflektora ili drugih izvora svetla koje nalazite u okruženju. Iako se municija i baterije pri upotrebi oružja i lampe prilično brzo troše, nalazićete ih sasvim dovoljno za opušteno igranje, bez prisilne štednje nalik na koncept korišćen u igrama Resident Evil. Specijalne zalihe, nalik na rakete za signalni pištolj koje instant eliminišu grupe protivnika, ipak, nećete imati toliko da bi igra postala prelaka.

Pored odlične priče i ubedljivo dočaranih karaktera, najimpresivnija strana igre jeste grafika. Vizuelni dizajneri sigurno su prolili tone znoja optimizujući teksture, senčenje i svetlosne efekte da bi igra ispala ovako raskošna na već pomalo matorom hardveru Xboxa 360. Guste četinarske šume obavijene maglom, senke za koje niste sigurni šta predstavljaju, baterijska lampa u vašim rukama koja baca slabašan snop svetla

Stvarno sad nemam vremena da slušam o promociji vaših novih duševa

S Delijama nikad nije lako

## HOĆE LI ZA PC?

Microsoft je zvanično otkazao PC verziju igre Alan Wake još sredinom februara. Konkretnih razloga nema, osim objašnjenja da neke igre dobro pašu PC platformi, a da ćete druge najbolje igrati dok, zavaljeni na kauču, uživate u njima preko velikog ekrana. Izgleda da u Microsoftu nisu čuli za TV out...

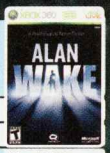
Kojom mukom da te mučim?

što jedva razbija tmušu, posednuti građani Bright Fallsa koji se utapaju u okolinu... Retko se desi da grafika ima ključan uticaj na ukupan utisak koji neka igra ostavlja na publiku, ali Alan Wake spada upravo u tu ekskluzivnu kategoriju. Ako bismo igri imali nešto zameriti, bila bi to apsolutna linearnost misija, koju razbija samo (opciona) potraga za pojedinačnim stranicama rukopisa vašeg oživljenog horor romana. Zavlačenje u svaki kutak mračne šume, rizikovanje života ili udova zbog stranice koja detaljnije objašnjava vašu situaciju – ipak su predaleko od originalne ideje za igru. Ako se sećate, Alan Wake je trebalo da bude neka vrsta paranormalnog/horor GTA klona, s potpunom slobodom kretanja, istraživanja i borbe, od čega se odustalo, verovatno, zbog tehničke neizvodljivosti na trenutnoj generaciji konzola.

Epizodni karakter igre, koji se trudi da dočara filing TV serije, obezbeđuje igri budućnost kroz DLC pakete, koje Remedy najavljuje od jeseni, a koji bi trebalo da bace još malo svetla na dešavanja posle kriptičnog kraja igre. Ukoliko ste vlasnik originala, kod za besplatan prvi DLC dobijate u paketu s igrom, a za ubuduće ćete morati da odrešite kesu, odnosno kreditnu karticu. Ne znamo da li budućnost igranja na konzolama leži u kupovini sadržaja onlajn, ali odlični proizvodi nalik na Alan Wake mogu pomoći približavanju te ideje širokim narodnim masama.

Baterija mu dobro drži

## Alan Wake




| | |
|---|---|
| ŽANR: | survival horor |
| IZDAVAČ: | Remedy Entertainment |
| BROJ IGRAČA: | 1 |
| TERMIN: | 18. maj 2010. |
| PLATFORME: | PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP |
| PODRŽAVA: | 16 : 9, 480p, 720p, 1.080p, Dolby Digital 5.1 |
| + | Odlična priča i jeziva horor atmosfera, luksuzna grafička oprema |
| – | Potpuna linearnost |

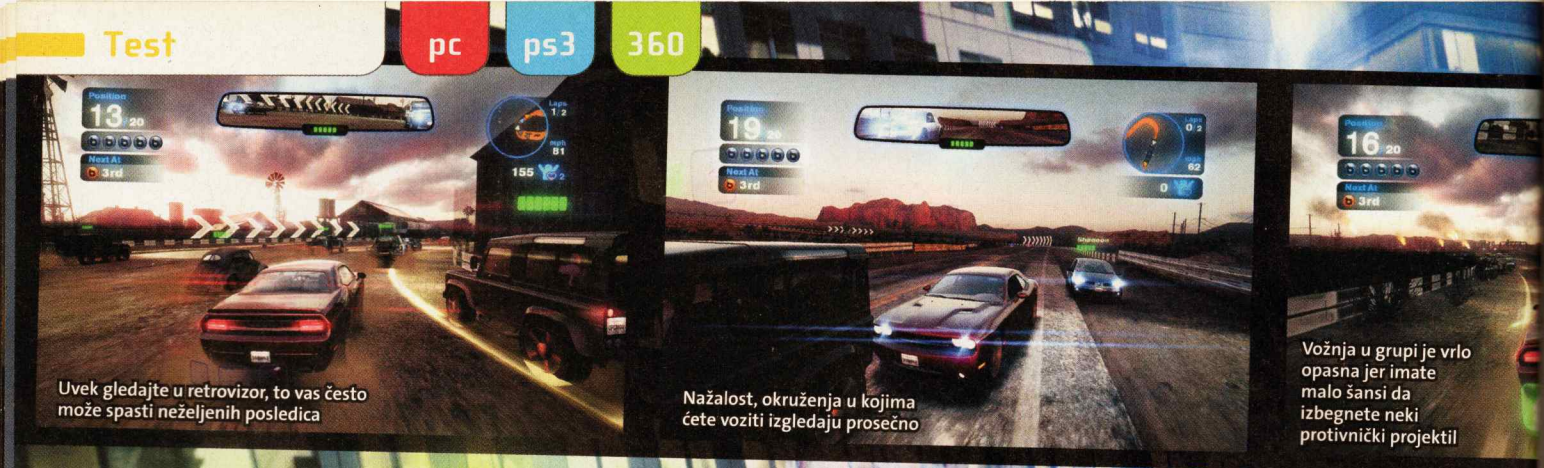
**GRAFIKA:** Efekti svetla, magle i senke više su nego sjajni; pažljivo dizajnirano okruženje znatno doprinosi osećaju teskobe i sveprisutne opasnosti — 5

**GAMEPLAY:** Borba sa zaposednutima, u kojoj se koristite kombinacijom svetla i vatrenog oružja, sjajno je osmišljena i još bolje izvedena — 4+

**ZAKLJUČAK:** *Najbolja survival horor igra u poslednjih nekoliko godina* — 5

Tekst: Stojan Karamatijević

pc ps3 360



Uvek gledajte u retrovizor, to vas često može spasti neželjenih posledica

Nažalost, okruženja u kojima ćete voziti izgledaju prosečno

Vožnja u grupi je vrlo opasna jer imate malo šansi da izbegnete neki protivnički projektil

# Blur

## Velika brzina i gužvanje metala spojeni su u jedno

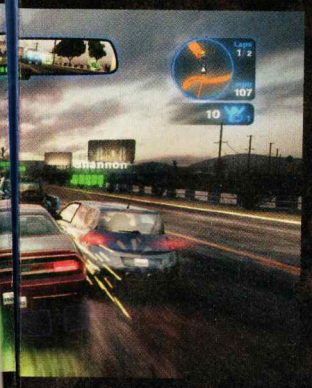
Kada pomenemo Bizzare Creations, većina igrača prvo pomisli na sjajni Project Gotham Racing, čija su se četiri dela pojavila samo za Xbox i Xbox 360 konzole. Budući da je razvojni tim u međuvremenu prešao u ruke Activision Blizzarda, to jest da Microsoftu ostaju prava na serijal, novi projekat ovog studija predstavlja nešto potpuno drugačije. Blur je najlakše opisati kao arkadnu vožnju s elementima snažno inspirisanim čuvenim serijalom Mario Kart, s tim što ovde vozite "ozbiljne" automobile – Dodge Viper, Ford Fokus, Lotus Exige i dr.

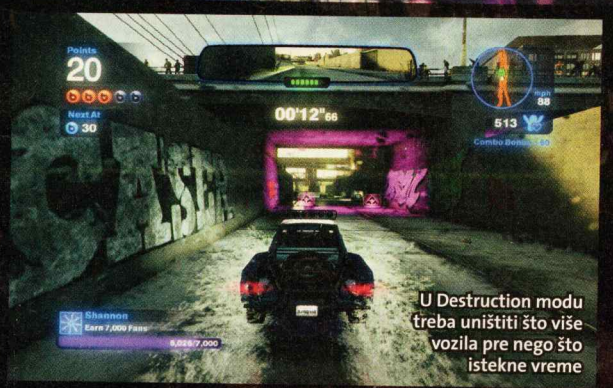
Po običaju, karijera kao glavni mod stavlja vas u kožu početnika s vrlo limitiranim voznim parkom, koji će s vremenom prerasti u nešto mnogo veće. Osim klasičnih trka, u kojima je cilj završiti na jednoj od prve tri pozicije, tu su još checkpoint (jurnjava s vremenom) odnosno destruction, gde je jedini zadatak uništiti što više rivala. Vrhunac su, ipak, dueli s devet bosova, koje prethodno morate otključati ispunjavajući njihove kriterijume. Na primer, Shannon će od vas zahtevati da pogodite 80 protivnika, uspešno prođete pet trka, završite četiri takmičenja s četiri različita automobila i sakupite 7.000 fanova. Poslednja stavka uvećava se atraktivnom vožnjom, i ujedno predstavlja monetu pomoću koje se napreduje na viši nivo, ali i otključava dodatni sadržaj.

Suprotno od Split/Seconda, gde se s protivnicima obračunavate na posredan način, u Bluru ćete ih napadati direktno, koristeći se powerupovima, kojih zaista ima svuda. Za razliku od Mario Karta, ovde je sve urađeno dosta kompleksnije. Recimo, mnoge vrste oružja dozvoljavaju da gađate protivnike i ispred sebe i iza sebe, a istovremeno vam daje fer šansu da se odbranite od agresivnih rivala. Uloga retrovizora stoga je veoma bitna, jer će vam on pomoći da izbegnete projektile namenjene vama. Naravno, budući da u trci često ima ukupno dvadeset učesnika, dok vozite u grupi, baš i nemate neku veliku kontrolu nad situacijom, pa vam je sreća bitniji saveznik od znanja.

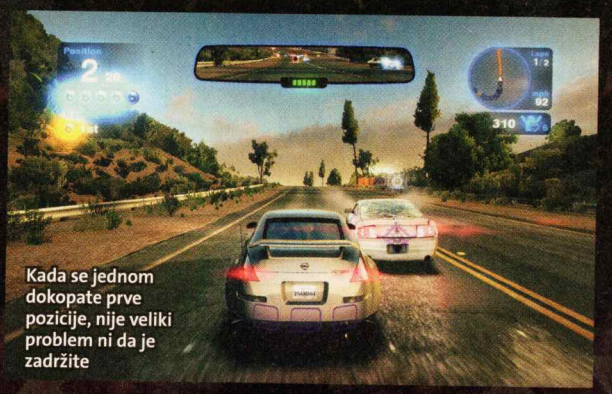
Kao i kod drugih igara ovog tipa, to je ujedno i najveća mana gejmpleja, jer se nekada zaista osećate potpuno bespomoćno. Ako je za utehu, nismo primetili nikakvu catch-up logic rutinu. Ukoliko zaista dobro vozite, nakon što se probijete

Nissan je jedan od najboljih automobila koje ćete dobiti na početku





U Destruction modu treba uništiti što više vozila pre nego što istekne vreme


Kada se jednom dokopate prve pozicije, nije veliki problem ni da je zadržite

na prvo mesto, nije veliki problem ni da ostanete na njemu.

Upravljački model je potpuno arkadan, ali ima neki sopstveni šmek. Vozila se razlikuju po performansama, ali i po ponašanju na asfaltu, tako da neka od njih nije lako zauzdati. Jače krivine neophodno je savladati pomoću ručne kočnice, ali njenu upotrebu treba savladati jer je moguće da ćete u početku praviti katastrofalne greške.

Multiplejer je prilično bogat i u onlajn modu podržava čak dvadeset igrača, a učesnicima je dozvoljeno da sami odaberu staze i podese pravila po želji, ili pak da jednostavno startuju World Tour, koji nije ništa drugo do klasična quick play opcija u kojoj se staza i automobili biraju po slučajnom principu. Takođe, ukoliko postignete neki rezultat vredan divljenja, možete ga prosledi prijatelju i dati mu priliku da ga nadmaši.

Svaki deo serijala Project Gotham važio je za pravo tehničko remek-delo, pa ako isto očekujete od Blura, sigurno ćete biti veoma razočarani. Činjenica što je na stazi često čak dvadeset automobila sigurno je uticala na to da se svi objekti rade s manjim brojem poligona, ali to, po našem mišljenju, nije opravdanje za činjenicu što igra izgleda vrlo prosečno. Nažalost, uglavnom će vam se činiti da je u pitanju naslov rađen za prošlu generaciju konzola, sve s preteranom upotrebom grafičkih filtera, koji guše boje na ekranu. Još manje nam se dopada sam dizajn staza, koje, s retkim izuzecima, deluju krajnje generički. PC verzija, zbog viših rezolucija i podrške za antialiasing, deluje kudikamo bolje, ali nedovoljno da se popravi opšti utisak.

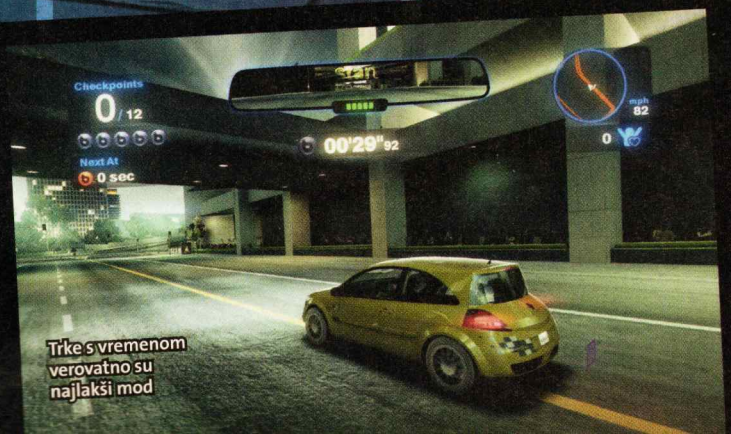
Blur ima dovoljno svežih elemenata, pa ga ne bismo svrstali u grupu Mario Kart klonova, ali takođe se ne možemo oteti utisku da je Bizzare Creations morao uložiti više napora u njegovo završavanje. Uz kvalitetniju grafiku i malo više brige o izvođenju, ovo bi bila jedna od najzabavnijih igara ove godine.

## RETKE ZVERKE

Audi A8 je jedan od korisnijih automobila u igri

BMW Tii je odličan kada vam je najbitnija brzina

Ako tražite kontrolu, VW Scirrocco će vam je i dati



Trke s vremenom verovatno su najlakši mod

## Blur

| | |
|---|---|
| ŽANR: | arkadna vožnja |
| IZDAVAČ: | Activision Blizzard |
| BROJ IGRAČA: | 1–20 |
| TERMIN: | 25. maj 2010. |
| PLATFORME: | PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP |
| ZAHTEVI: | Dual PCU 2,8 Ghz, 6600GT/ 1600XT, 1 GB RAM |

**+** Solidan kontrolni sistem i izbor automobila, oružje se može koristiti i za napad i za odbranu

**–** Trke umeju da se pretvore u nekontrolisan haos, grafika je prosečna, staze su nemaštovite

**GRAFIKA:** Dvadeset automobila na stazi mora uticati na količinu detalja na ekranu, ali ne i na kreativnost staza, što je ovde slučaj — 3+

**GAMEPLAY:** Za razliku od Mario Karta, ovde gotovo da ne postoji manevar od kojeg se nije moguće odbraniti. Ipak, nekada se sve pretvara u haos — 4

**ZAKLJUČAK:** *Solidna arkada, čiji potencijal, nažalost, nije iskorišćen do kraja* — 4

Tekst: Vladimir Dolapčev

pc ps3 360

# SBK X SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

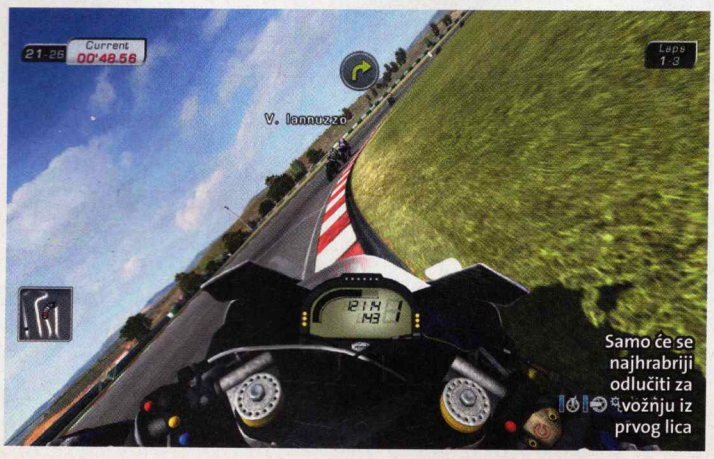
Kvalitetna moto-simulacija, koja neće biti po svačijem ukusu

Alije dovoljno dobar da vožnja u grupi ne predstavlja noćnu moru

Primedaba nema jedino na izgled motora i vozača

## SPECIJALNO IZDANJE

Ovo izdanje znatno proširuje igru, dodajući joj čak 17 legendarnih vozača, kakav je, recimo, Carl Fogarty. Nekrunisani kralj ovog šampionata bio je prvi čak četiri puta, beležeći rekordnih 59 trijumfa. Osim toga, paket donosi i jedan poster, odnosno DVD s pregledom prošlogodišnje sezone, kao i intervju s aktuelnim šampionom Benom Spiesom. SBK X Special Edition dostupan je vlasnicima konzola, ali ne i PC igračima.




Samo će se najhrabriji odlučiti za vožnju iz prvog lica

Italijanski Milestone uživa status specijaliste za vožnju još od vremena serijala Screamer iz devedesetih godina, a u poslednje vreme uglavnom nam je poznat po obrađivanju svetskog šampionata Superbike. Jedan od nedostataka iz prethodnih delova svakako je bila karijera, ali je ona sada sastavni deo igre. Nakon što kreirate vozača, krenućete u borbu za izgradnju sopstvenog imena, vozeći za slabašne timove u najnižoj Superstock 1000 klasi, vođeni željom da jednog dana postanete zvezda Superbike World Championshipa. Nažalost, višesezonski režim ne razlikuje se dovoljno od običnog šampionata. Osim mogućnosti prelaženja u druge timove i više klase, jedina specifičnost ovog moda odnosi se na testiranje novih komponenata, s tim što je, po pravilu, baš svaka od njih bolja od one kojom se trenutno koristite.

U arkadnom modu novost je Story mode, koji nije ništa drugo do serija različitih scenarija, gde se od vas obično zahteva da ostvarite zacrtani plasman. Svaki uspeh nagrađuje se određenim brojem poena, namenjenim otključavanju narednih izazova. Upravljački model je pojednostavljen, tako da su padovi s motora gotovo nemogući, a tu je i turbopogon, koji treba aktivirati u svakoj mogućoj prilici.

Realističan upravljački sistem i dalje je ono najbolje što Superbike igre mogu ponuditi, ali najveći korak napred ove godine predstavljaju same promene na asfaltu. Na kišnim trkama primetićete da se delovi staze na idealnoj putanji suše brže, dok na suvoj pisti ostaju tragovi proklizavanja i kočenja. Ukoliko niste preterano vični podešavanju motora, vaši trkački inženjeri rado će vam asistirati i predložiti setup za kvalifikacije i trku. Veštačka inteligencija je korektna, nije nam pravila veće probleme čak ni prilikom vožnje u grupi, ali njihove performanse prilično variraju, budući da su u trci mnogo brži nego u kvalifikacijama, kao da ste u međuvremenu povećali težinu.

Doterivanje grafičke komponente još jednom nije bilo u prvom planu, pa pohvale može dobiti samo interaktivni glavni meni, odnosno modeli motora, iako im i dalje nedostaje realan prikaz oštećenja. Četrnaest staza je vrlo realno preneto iz stvarnosti, zahvaljujući tehnici laserskog skeniranja, ali autodromi, kao i ranijih godina, deluju vrlo jednostavno i potpuno beživotno, i to sve s publikom predstavljenom običnim zamuljanim sličicama.

SBK X ima dosta toga da ponudi zagriženim ljubiteljima realističnih simulacija, ali neupadljive tehničke karakterisike i skromna prezentacija teško da će privući nekoga osim njih.

### SBK X Superbike World Championship

ŽANR: simulacija vožnje
IZDAVAČ: Black Bean Games
BROJ IGRAČA: 1–16
TERMIN: 28. maj 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVA: P4 2,4 Ghz, 1 GB RAM, GF6600/ X1600

\+ Solidan multiplejer, realističan upravljački model, dve nove klase motora

\- Grafika je i dalje tik iznad proseka, karijera se ne razlikuje dovoljno od obične sezone

**GRAFIKA:** Jedino motori zaslužuju prelaznu ocenu. Staze su beživotne i tehnički vrlo skromne — 3+

**GAMEPLAY:** Realizam se može prilagoditi svačijem ukusu. Al je iz nekog razloga mnogo brži u trci nego u kvalifikacijama — 4+

**ZAKLJUČAK:** *Ista priča kao i svake godine. Kao i njegovi prethodnici, SBK X namenjen je samo pravim zaljubljenicima u Superbike* — 4

Tekst: Vladimir Radivojević

# COMPUTERLAND games

## ZEMLJA DIGITALNIH ČUDA

Precision Gamepad New

899

1.999
Cordless Precision Controller PS3

2.100
DualShock 3 Sixaxis Wireless Controller PS3

MX518 Gaming-Grade Optical Mouse Refresh
2.899

6.999
Driving Force GT PS3

R !!! VELIKI IZBOR !!! VELIKI IZBOR !!! VELIKI IZBOR !!! VELIKI IZBOR !!! VELIKI

PlayStation PS3 40GB + Logitech HDMI kabl + igra + Vaučer
29.999

Sony Playstation 2 chip + igra
12.999

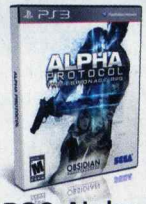
## IGRE, KONZOLE, PRATEĆA OPREMA, GAMING FIGURE.....

PC PES 2010
1.999

PC Alpha Protocol
3.999

3.299
PC GTA epizodes from Liberty city

PC Supreme Commander 2
3.699



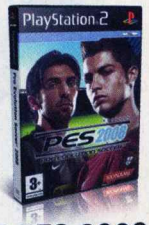
PS3 Alpha Protocol
6.499

PS3 Prince of Persia Forgotten sands
6.499

PS3 UFC undisputed 2010
6.499

PS3 Iron Man 2
5.999





PS2 PES 2008
1.499

PS2 SW The force unleashed
1.999

## IZABERITE NAJBLIŽI SHOP BEOGRAD NOVI SAD VRŠAC

BLACKSHOP
Sterijina 43, 26300 Vršac 013/83.55.49 blackshop@computerland.rs

ORANGESHOP
Ruzveltova 1 - Lokal 7, 11000 Beograd 011/33.70.526, orangeshop@computerland.rs

GREENSHOP
Terazije 30-32 - Lokal 6b, 11000 Beograd 011/36.13.010, greenshop@computerland.rs

WHITESHOP
Hala SPENS, Sutjeska 2 - Lokal 091, 21000 Novi Sad 021/48.82.386, whiteshop@computerland.rs

ps3 360

# LOST PLANET 2

PC verzija izlazi na jesen

## Povratak na E.D.N. III razočaraće sve prave ljubitelje izgubljene planete

Capcomov Lost Planet: Extreme Condition ostao je zapamćen kao iznenađujuće kvalitetni shooter, prepun dobrih ideja i impresivno potkovan s grafičke strane. Ovaj naslov postajo merilo za dobru grafiku i impresivne boss fajtove. Nažalost, Lost Planet 2 zadržao je samo ovaj poslednji elemenat. Na svim drugim poljima igra je šuplja kao cediljka za makarone. Kako se desilo da nastavak jedne solidne igre bude skoro potpuno upropašćen – i zašto? Verujte, i mi bismo voleli da znamo zašto su capcomovci krenuli da popravljaju ono što nije ni bilo pokvareno. Osnovica svega i dalje je borba s instektoidnim Akridima na planeti E.D.N. III, ali sem toga, ostatak sadržaja je iscepkan na konfuzne epizode, koje namaju previše veze jedna s drugom.

Osnovni problem s igrom je to što je od nule dizajnirana za igranje u društvu – putem kooperativnog singlplejera ili klasičnog multiplejera. Kako je moguće da "društvena orijentacija" igre bude loša stvar – pitate se vi. Tako što je singlplejer, što bi trebalo da bude neka osnovica iskustva koje igra pruža, dizajniran i osmišljen tako da frustrira, bilo da igrate s prijateljima ili u društvu AI botova što ih zamenjuju. Misije u igri, dizajn nivoa i ciljeva u njima koncipirani su pod pretpostavkom da ćete ih igrati u društvu trojice prijatelja, s kojima se glasovno možete uskladiti po svim borbenim pitanjima, što je od velike važnosti tokom boss fajtova. U nedostatku prijatelja, igranje sa AI botovima može proći sve dok se ne susretnete sa složenijim bossovima, nalik na peščanog Akrida na kraju trećeg nivoa, koga morate ubiti koristeći se topom na kraju vozne kompozicije. Ubacivanje granata u top, rotacija cevi i ostale operacije zahtevaju međusobnu saradnju sve četvorice igrača, a u slučaju da igrate sami, to jest oflajn, sve operacije moraćete da solirate (AI kolege samo stoje i blenu u prazno), što je gotovo nemoguće izvesti.

U slučaju da obezbedite društvo, igra će vas častiti drugom, naprednijom vrstom problema i frustracije. B-Gauge poeni, koji predstavljaju neku vrstu brojača "života" što ih imate, a koji opadaju ako ginete i koji su u oflajn modu igre rezervisani samo za vas – u slučaju igranja u društvu dele se na sve "ljudske" igrače. Što znači – u slučaju uparivanja s nekim smotanim likom, igru činite bar duplo težom nego što bi bila da vam je partner glupavi AI. Kada B-Gauge skala padne na nulu, kompletan nivo kreće od početka, što je veoma loša dizajnerska odluka.

Ima li nečeg u čemu je Lost Planet 2 dobar? Ako ništa drugo, igra se može pohvaliti neverovatno kvalitetnom grafikom. Ovo je jedna od najlepših igara na aktuelnoj generaciji konzola, u kojoj kvalitetnom posebno plene impresivno-monstruozne boss kreature. Da je kojim slučajem ostatak igre bar upola kvalitetan kao grafička oprema – Lost Planet 2 zaseo bi u ložu rezervisanu za megahitove.

### Lost Planet 2

ŽANR: pucačina
IZDAVAČ: Capcom
BROJ IGRAČA: 1–4
TERMIN: 11. maj 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 16 : 9, 480p, 720p, 1.080p, Dolby Digital 5.1

\+ Zapanjujuće dobra grafika i impresivni boss fajtovi

\- Koncepcija i osnovna ideja igre, dizajn nivoa, AI... Zapravo, sve sem grafike

**GRAFIKA:** Jedna od najlepših igara na aktuelnoj generaciji konzola. Kvalitetom posebno plene impresivno-monstruozne boss kreature. 5

**GAMEPLAY:** Singlplejer mod igre gotovo je nemoguće završiti zbog kooperativnog karaktera misija i nepostojeće veštačke inteligencije vaših AI kolega 1+

**ZAKLJUČAK:** *Igra koju je dizajnirao neko s glavom u oblacima i nogama u septičkoj jami* 3-

Tekst: Stojan Karamatijević

VIRTUAL SHOP
www.virualshop.rs

Bul.Mihaila Pupina 85
011 - 311 20 49
065 - VIRTUAL

Kumodraška 5
011 - 247 57 87
066 - VIRTUAL

# OSVOJTE SONY PSP

Virtual Shop poklanja vam Sony PSP konzolu.
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun PSP.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun Wii Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Dobitnik Nintendo Wii iz prošlog broja:
Marija Radosavljević, Novi Sad (0641655xxx)

Mole se dobitnici da se jave redakciji radi preuzimanja nagrada

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MTS i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

24999.00

22999.00

39999.00

PLAYSTATION 3
XBOX 360
Nintendo Wii
PS2 PlayStation 2
PSP PlayStation Portable
NINTENDO DS

# Shrek Forever After

## Lagano ostvarenje za kišno popodne

Ono što nikoga ne čudi jeste činjenica što svaki iole komercijalan film prati i igra, ali iznenađenje predstavljaju kvalitetni naslovi, koji zaslužuju pažnju. Takvo je i izdanje Shrek Forever After, koje prati radnju animiranog ostvarenja, s malim, inteligentno smišljenim razlikama – ali nećemo vam otkrivati detalje. U kampanji, koja se može igrati kooperativno – do četiri igrača – vodićete glavne likove serijala: Shreka, Fionu, Donkeya i Puss in the Bootsa, a svako će posedovati sebi svojstvene osobine. Kroz igru ćete napredovati linearno, rešavajući probleme ili mlateći neprijatelje. Zagonetke u igri uglavnom su lagane i podrazumevaju upotrebu kombinacije ponuđenih likova ili menjanje dveju mogućih realnosti. Tom prilikom, sakupljaćete novac, koji možete iskoristiti za unapređenje osobina protagonista ili pomoć pri rešavanju problema, ako se negde zaglavite. Tehnički, naslov je lepo prilagođen platformama na kojima se pojavio, a prati ga prijatna vizuelno-zvučna prezentacija. Za potrebe igre iskorišćene su muzičke numere iz svih dosadašnjih filmova, a iako originalni glumci nisu pozajmljivali glas, njihove zamene obavile su odličan posao, pa su razlike teško uočljive.

Shrek Forever After jedan je od interesantnijih naslova baziranih na filmskom ostvarenju i uspešno se nadovezuje na hit s velikog platna, pa smo sigurni da će vas lepo zabaviti u kišno popodne.

Shrek i Donkey: dva simpatična tupana





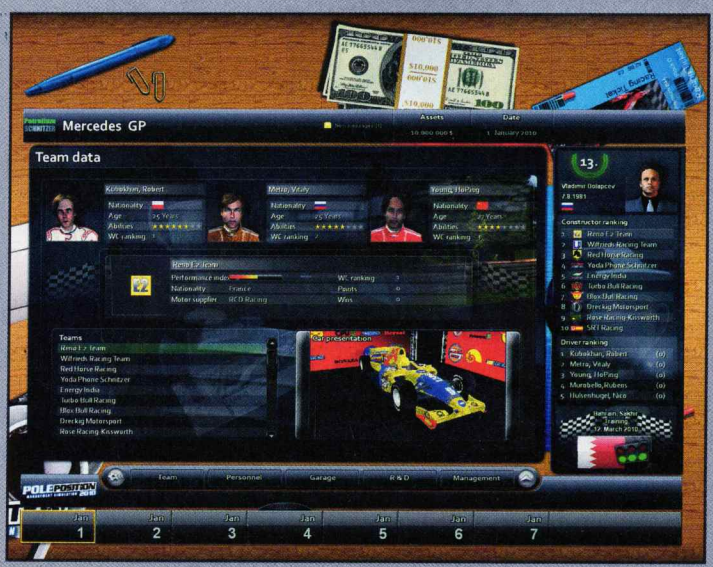


| Ocena: | 4 |
|---|---|
| Platforme: | PC, PS3, Xbox 360, Wii, NDS |

# Pole Position 2010

## Na poslednjoj poziciji

Pršlogodišnji RTL Racing Team Manager bio je prva F1 menadžerska simulacija posle više od pet godina, ali istovremeno i jedna od najgorih igara 2009. godine. Pole Position 2010 njegov je zvanični nastavak, ali, nažalost, ni ovaj naslov ne stoji bolje od neslavnog prethodnika. Počev od grafike pa do upravljačkog interfejsa, sve podseća na neku igru koja nam stiže iz davne prošlosti, a poboljšanju utiska nimalo ne pomažu bagovi, od kojih je najdrastičniji – izletanje u Windows pri pokušaju snimanja pozicije. Naravno, autori nisu želeli da izdvajaju novac za licencu, ali je makar moguće promeniti imena timova i vozača kroz editor. Ipak, čak i ako ste voljni da to uradite, Pole Position 2010 ostaje očajna igra, koju treba izbeći. Uostalom, Codemastersova Formula 1 2010 više nije tako daleko.




| Ocena: | 1 |
|---|---|
| Platforme: | PC |

# Rocket Knight

| Ocena: | 4+ |
|---|---|
| Platforme: | PC, XBLA, PSN |

## Kratko ali slatko s oposumom Sparksterom

Pre više od 15 godina, Rocket Knight Adventures 1 i 2 osvojili su publiku na čuvenoj konzoli Sega Mega Drive, a i ovaj nastavak sigurno neće proći nezapaženo. Rocket Knight je skrolujuća avantura u kojoj vodite simpatičnog oposuma Sparkstera dok se vraća u akciju iz zasluženе penzije, a sve kako bi kao pravi rodoljub spasao svoju zemlju od invazije. Specifičnost ove igre jeste upravo u korišćenju džetpeka, koji se, osim za letenje, može upotrebiti i kao ofanzivno i kao defanzivno oružje, što gejmpleju daje dubinu, naročito na kasnijim nivoima. Grafička podloga i zvuk vrlo su prijatni, pa je ovo naslov koji svakako možemo preporučiti iako je relativno kratak.

# Streets of Rage II

| Ocena: | 5- |
|---|---|
| Platforme: | Virtual Console, XBLA |

## Mister X dobija batine na HD televizorima

Streets of Rage II jedna je od najpopularnijih i najboljih skrolujućih borilačkih igara svih vremena, objavljena originalno za Sega Mega Drive. Vodeći jednog od četiri lika koja se razlikuju po snazi i brzini, cilj vam je da pređete osam nivoa i pobedite Mister Iksa, za šta će vam trebati oko sat vremena. Iako za razliku od prethodnika i kasnijeg sledbenika, poseduje samo jedan kraj, SOR II jedna je od onih igara koje ćete sigurno poželeti da pređete više puta jer je gejmplej izuzetno dobar. Grafička podloga je odlična za standardne konzole, a muzičke teme su fenomenalne, pa će vam sigurno ostati u pamćenju. Ostaje samo da napomenemo da XBLA verzija ovog naslova poseduje dodatne vizuelne filtere (vrlo korisno ako imate HD televizor), kao i onlajn podršku.

# TMNT: Turtles in Time Re-Shelled

Kako ćeš time da jedeš picu?

## Reciklirane kornjače

| Ocena: | 4- |
|---|---|
| Platforme: | PSN, XBLA |

Re-Shelled je rimejk odlične borilačke arkade, koja se početkom devedesetih pojavila na automatima, a kasnije je portovana i na SNES. Ova verzija, osim prelaska u pojednostavljeno 3D okruženje i mogućnosti napadanja protivnika u osam pravaca, donosi i podršku za četiri igrača, odnosno onlajn listu najboljih rezultata, pa i survival mod, u kome je jedini cilj preživeti što duže s jednim životom. Budući da je u pitanju ostvarenje s arkada, kao i da na raspolaganju imate bezbroj nastavaka, verovatno ćete ga završiti za manje od sat vremena, što mu je ujedno i najveća mana.

Tekst: Vladimir i Nikola Dolapčev

# MARIO NA PROZO

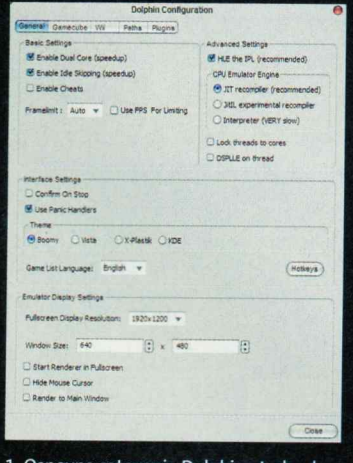
Iako to mnogi nisu mogli ni pretpostaviti, pre nekoliko godina, Nintendov Wii postao je daleko najpopularniji igrački sistem današnjice, s ukupnim tiražem koji bez problema premašuje Xbox 360 i PS3 zajedno! Osim jedinstvenog kontrolnog sistema, ovu konzolu krasi i mnogo kvalitetnih i ekskluzivnih igara, koje se, verovatno, nikad neće pojaviti na drugim platformama. Ipak, znači li to da, recimo, Super Mario Galaxy 2 ne možete igrati na PC-ju? Pa ne baš!

Ono što se činilo nestvarnim omogućeno je zahvaljujući Dolphinu, programu koji poslednju godinu dana uživa izuzetnu popularnost. Ovaj emulator je u početku vrlo uspešno pokretao GameCube igre, ali mu je nakon prelaska u open source vode (u julu 2008) ubrzo dodata i Wii podrška, što ga je stavilo u centar pažnje. Za razliku od PS3 ili Xboxa 360, Wii je zbog svoje arhitekture mnogo jednostavniji za emuliranje, pa Dolphin danas omogućava kvalitetno igranje desetina igara za ovaj sistem, nudeći čak i određene opcije nedostupne na originalnoj platformi.

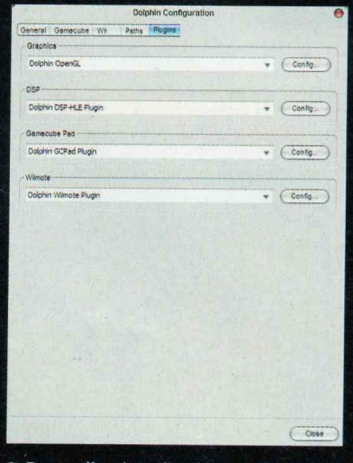
Kako se koristi Dolphin? Nakon što raspakujete emulator u direktorijum po želji, prelazite na osnovna podešavanja – grafika, zvuk i kontrolni sistem – koja su zajednička za Wii i GameCube. Dolphin je modularni emulator, što znači da poseduje posebne pluginove, koji (srećom) dolaze s njim. Za početak, odaberite ikonicu Config pa na jezičku General postavite željenu rezoluciju i uključite Enable Dual Core (speedup), ako imate procesor s više od jednog jezgra. Potom pređite na Graphics. Dolphin po difoltu koristi OpenGL plugin, koji je bolje razvijen, ali i D3D ponekad može dati bolje rezultate. Jezičak General nudi vam mogućnost da uključite razne efekte za poboljšavanje grafičkog prikaza, ali savetujemo da to isprobate tek ukoliko igra radi savršeno brzo i bez njih. Nas više zanima Advanced, koji treba podesiti kao na slici 4.

Poslednji deo posla odnosi se na setovanje kontrolera. Ovde se stvari malo komplikuju, jer podešavanja variraju od igre do igre, u zavisnosti od toga koriste li Wii MotionPlus, Nunchuck... ili se čak Wiimote drži postrance, kao klasičan džojped. Definisanje kontrola zato prepuštamo vama, a možete ih slobodno rasporediti na džojped, tastaturu i miša, već kako vam odgovara. Nakon što sve obavite, ostaje vam samo da startujete željenu igru i pomolite se da ona radi kako valja. Brojni naslovi rade korektno tek nakon dodatnog čačkanja, što je, recimo, slučaj s igrom New Super Mario Bros. Wii. Uputstvo za podešavanje ovog ostvarenja, pa još na srpskom jeziku, možete pogledati ako posetite **http://bit.ly/aboQ3Z**. Takođe, emu-

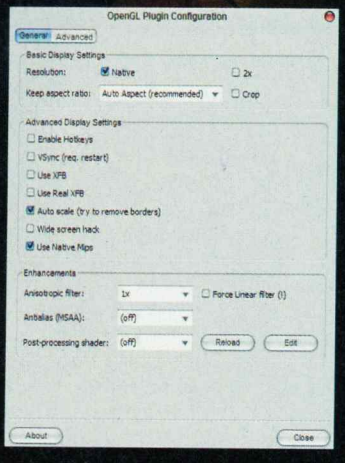
## KAKO PODESITI DELFINA DA PLIVA U PC VODAMA



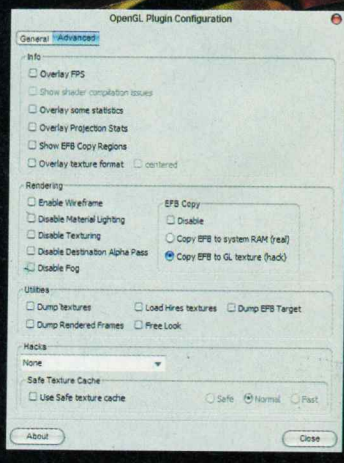

1. Osnovna setovanja Dolphina treba da izgledaju ovako, a vi samo podesite rezoluciju po želji




2. Za emuliranje većine igara najbolje je da se koristite podrazumevanim pluginovima, kao na ovoj slici



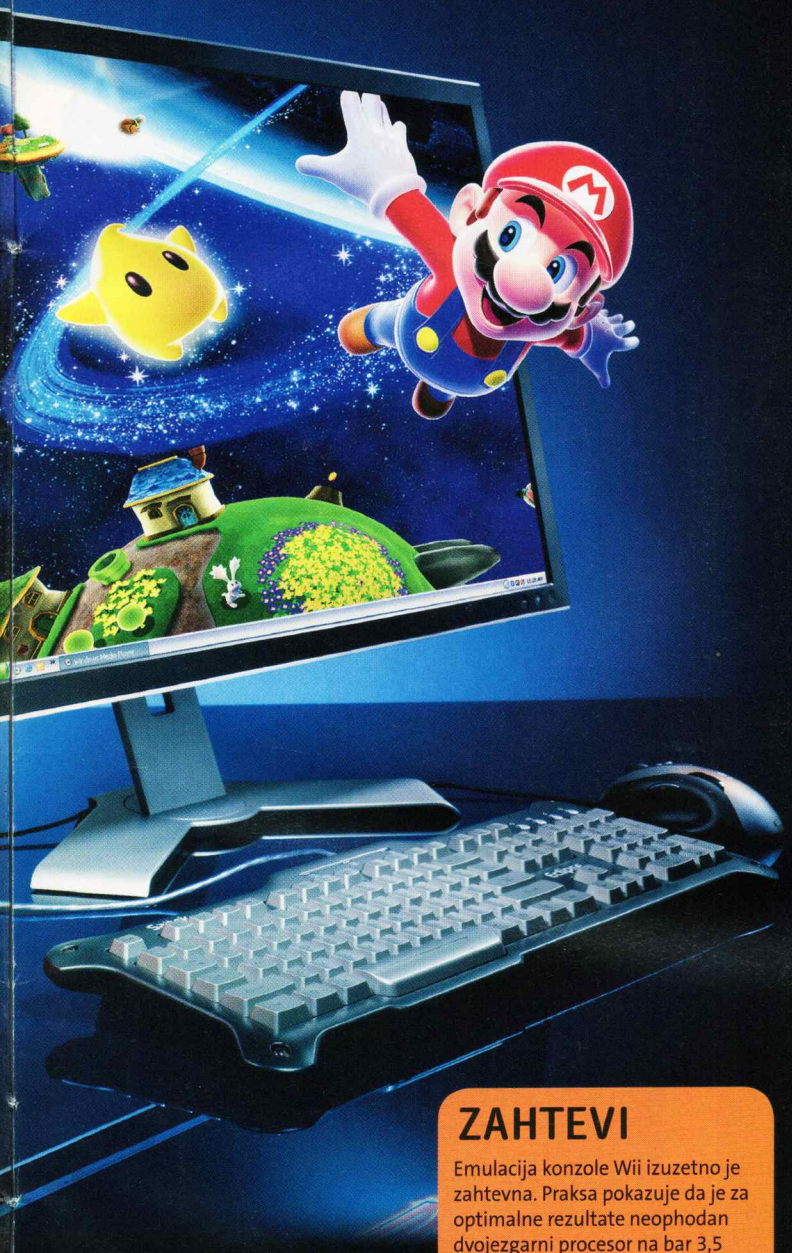

3. Antialiasing i antistropic filter uključite tek ukoliko utvrdite da igra radi dovoljno brzo bez njih




4. Jezičak Advanced u OpenGL-u podesite da izgleda ovako

# RIMA

# Dolphin – projekat koji spaja PC i Nintendo Wii



## GDE PRONAĆI SVEŽEG DELFINA?

Budući da je u pitanju program otvorenog koda, na dnevnom nivou pojavljuje se nekoliko njegovih verzija, koje po pravilu donose niz sitnih, često nevidljivih poboljšanja. Verziju kojom smo se mi uspešno koristili možete preuzeti na adresi **http://tinyurl.com/2fh4kcz**. Uvek imajte u vidu da najnovija verzija programa nije i najbolja. Često se dešava da neke igre bolje funkcionišu u starijim revizijama, pa vam ostaje jedino da eksperimentišete.

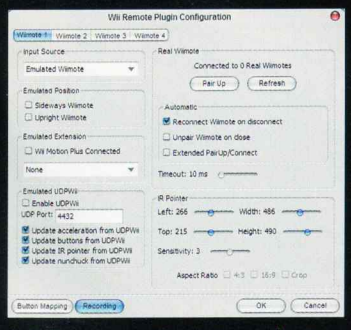
lator je u stanju da pokreće sve verzije operativnog sistema Wii (doduše, ne i kanale), a odnedavno i WiiWare. Program ima i neke fantastične prednosti u poređenju s pravim sistemom, recimo, mogućnost snimanja pozicije u svakom trenutku, slobodan izbor rezolucije i antialiasing (zbog čega igre izgledaju drastično oštrije), pa čak i mogućnost igranja preko interneta. Kako smo rekli, prilično je verovatno da će vam igre raditi presporo, ili da će biti nekih drugih problema, pa pre nego što isprobate neki naslov, najbolje je da na internetu pročitate iskustva drugih korisnika. Jedna od dobrih ideja jeste da bacite pogled na **http://forums.dolphin-emu.com/thread-6003.html**, gde ćete naći spisak tema koje se bave specifičnim naslovima za GameCube i Wii i njihovim podešavanjima. To će vam svakako uštedeti i vreme i živce.

Koliko je sve ovo legalno? Dosadašnja praksa pokazala je da sami emulatori nisu nelegalni, barem dok su potpuno besplatni. Komercijalni programi, Bleem! ili Virtual Game Station (oba su PS emulatori), bili su pod konstantnim sudskim tužbama Sonija, ali ne i besplatne aplikacije, recimo, izuzetno kvalitetni ePSXe. Verovatno iz istog razloga, Nintendo nije zainteresovan ni da pokuša zaustaviti razvoj open source programa, kakav je Dolphin, jer je to praktično nemoguće. Budući da ne postoji zvanična pravna regulativa, autori programa apeluju na to da pokrećete samo kopije originalnih igara koje posedujete u kolekciji, i to ako već imate Wii konzolu. Hoćete li se toga pridržavati – na vama je da odlučite, ali treba da znate da se sva pitanja o pronalaženju ISO-a postavljana na internet forumima najčešće kažnjavaju banovanjem korisnika, pa to treba izbegavati. Dakle, situacija nije ništa drugačija od ilegalne nabavke igara za PC ili bilo kog drugog softvera.

Dolphin treba shvatiti kao ono što zaista jeste – sjajan projekat koji će vam omogućiti da igre sa Wiija i GameCubea igrate i na PC-ju, i to u mnogo višim rezolucijama. Međutim, naše mšljenje potpuno se poklapa s mišljenjem programera koji rade na njemu – ako zaista želite da uživate u Wii igrama, nabavka same konzole je najbolje rešenje jer joj je cena i dalje mnogo niža od hardvera koji vam je potreban za pokretanje dela ovih naslova na PC-ju. Zato je osnovna svrha Dolphina u osnovi ista kao i kod drugih emulatora – čuvanje sistema od zaborava nakon što on jednog dana ode u zasluženu penziju.

## ZAHTEVI

Emulacija konzole Wii izuzetno je zahtevna. Praksa pokazuje da je za optimalne rezultate neophodan dvojezgarni procesor na bar 3,5 GHz, uz brzu grafičku karticu, mada ni to nije garancija da će sve raditi glatko. Ako imate 64-bitni XP, Vistu sedmicu, bićete u prednosti nad običnim smrtnicima, s obzirom na to da Dolphin radi znatno brže u njima. Takođe, da biste izbegli eventualne greške s pluginovima, velika preporuka je da imate instaliranu najnoviju verziju DirectX-a, koju možete preuzeti ako posetite Microsoft DirectX Updater na **http://tinyurl.com/djlnh**, ali i Visual C++ 2008, koji ćete pronaći na sajtu: **http://tinyurl.com/4dwx3d.**




5. Da biste podesili kontrole, neophodno je da znate kakvim se upravljačkim sistemom koristi određena igra

Na spisku podržanih igara, pored New Super Mario Brosa, nalaze se i Zelda Wind Waker, Mario Kart, Resident Evil 4, Wario Land i mnoge druge

Tekst: Vladimir Dolapčev

## SAT ZA GIKOVE

Koje vreme pokazuje ovaj sat? Ako vidite da je 11.34, onda je ovo pravi sat za vas. Naime, OVO Binary Watch pokazuje tačno vreme u binarnom formatu, pa je idealan poklon za gikove i one koji se tako osećaju. Ako želite da naučite binarni zapis, pogledajte sledeći link: www.wikihow.com/Read-Binary pa tek onda kupite sat.

**Cena: 30 evra**
**Kontakt: www.iwantoneofthose.com**

## PISANJE U SVIM USLOVIMA

Astronaut je video vanzemaljca, ali ne može to da zapiše jer nema olovku. Da čovečanstvo ne bi ostalo uskraćeno za memoare prvog kontakta treće vrste, NASA je osmislila olovku koja piše u svim uslovima. Bilo da piše pod vodom, naglavačke ili preko masnih materijala – Zero Gravity Space Pen ostavlja trag. Ako je dobra za NASA, dobra je i za nas.

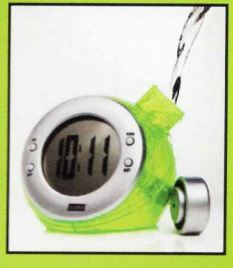
**Cena: 15 evra**
**Kontakt: www.gadgetshop.com**

## SKOCKAJTE BUĐENJE

Dizajniran kao predimenzionirana lego kocka, ovaj budilnik – Lego Radio Alarm Clock – najbolje će leći onima koji su detinjstvo proveli igrajući se čuvenim plastičnim blokovima. Pored toga što svira radio, nama se najviše svideo ogroman taster Snooze (gore levo), koji prosto ne možete promašiti kada vas alarm ujutru počne maltretirati da ustanete.

**Cena: 30 evra**
**Kontakt: www.firebox.com**

## ČASOVNIK NA VODU



Za sve zaštitnike planete pojavio se sat Water Powered Clock, koji se pokreće na osnovni prirodni resurs – vodu! Jedno punjenje vodom dovoljno je za rad od čak šest nedelja. A može poslužiti i kao čuturica...

**Cena: 20 evra**
**Kontakt: www.gadgetshop.com**

# PRETVARA MA

Mašina je na našim testovima zavrtala uši svim sličnim rešenjima drugih proizvođača

## Asus EN GTX470

### PRIHVATLJIVIJE REŠENJE

Previsoka cena što je sa sobom vuče GTX480, koji smo predstavili u prošlom broju, primorala je Nvidiju da lansira cenovno nešto prihvatljivije rešenje u vidu kartice GTX470. Ova kartica koristi isti GF100 GPU kao i GTX480, ali su radne frekvencije niže. Rashladni sistem grafulje kao da prekriva čitavu karticu, dual-slot tipa je, dok su SLI konektori i dalje na očekivanim pozicijama. Kartica ima dva Dual-Link DVI i jedan mini HDMI konektor, koji drugi put viđamo na jednoj GeForce kartici. Kartica je na svim gejming testovima ostvarila odlične rezultate – štaviše, bili smo impresionirani njenim krajnjim mogućnostima. Istina, jeste malo sporija od GTX470 rešenja, ali je zato prilično povoljnija, što će, opet, dosta uticati na to da se fino izgura arhitektura Fermi.

**Kontakt: Direct Link, www.dl.rs/gdekupiti**

# ŠTU U STVARNOST

## Za računar sa šest gigabajta memorije i dve grafičke kartice – nema igre koja sme nešto da zucne

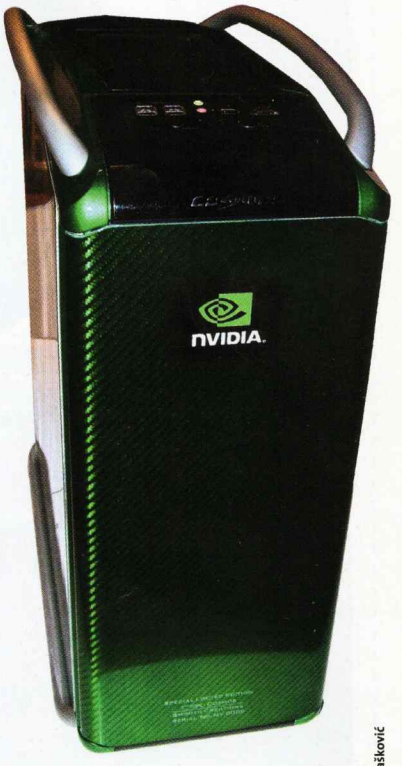
Spadate među pasionirane igrače i uvek vam je malo gigaherca i memorije? Jedna grafička vama ne predstavlja ništa, minimum dve ili tri u nizu završavaju vam posao? Brdo memorije je vaš san, kao i ultramatična ploča s morem opcionih dodataka? Imate mogućnosti a ne znate kako sve to da ukomponujete? Opustite se jer imamo rešenje za vas. Predstavljamo vam trenutno najbrži računar na svetu – mašinu Nvidia Ultimate Gaming!

Definitivno najvažniji faktor za dobijanje maksimalnog broja frejmova u nekom igračkom naslovu jeste osnova bazirana na što boljem grafičkom akceleratoru. Tehnologija Nvidia SLI zasnovana je na uparivanju dveju ili više grafičkih kartica zarad što boljih gejmerskih performansi. Zato su u ovu mašinu spakovane dve najbrže kartice na tržištu – GeForce GTX480, koje rade u pomenutom SLI režimu!

Ipak, osnovu računara Ultimate Gaming čini Asusova ploča Maximus III Extreme uparena s Intelovim iCore 870 procesorom i čak 6 GB DDR3 memorije, koju potpisuje Kingston. Tu su još i dva hard-diska od po 500 GB, čisto da ne manjka prostora za instaliranje svih tih igara. Pri tom, sve komponente podešene su da rade u maskimalnom režimu, pa i ne čudi što se za njihovo hlađenje moralo primeniti vrhunsko rešenje. Iskorišćeno je kućište renomirane kompanije Cooler Master – Comsos – koje je za potrebe ove zverke prilagođeno bojama Nvidije.

Mašina je na našim testovima zavrtala uši svim sličnim rešenjima drugih proizvođača, a ono što nas je ostavilo bez daha jesu dosad neviđene igračke karakteristike. Igre Assassins's Creed 2, Bad Company 2, Just Cause 2 i Modern Warfare 2 jednostavno su letele, i to u maksimalnim rezolucijama! Ono što vam svakako preporučujemo uz nju jeste kvalitetna periferija nekog renomiranog brenda (npr. Logitech), bez koje se ne može dostići maksimalan užitak. Naravno, sve to košta, ali ako ste pasionirani gejmer i stalo vam je do svakog frejma – onda je Ultimate Gaming PC jedino rešenje za vas. Kao i uvek, odluka je samo na vama. Dobro razmislite!

**Kontakt:**
**Nvidia, www.nvidia.com**




| Specifikacija | |
|---|---|
| Ploča | ASUS Maximus III Extreme |
| Procesor | Intel Core i7 870 CPU |
| Memorija | 6 GB DDR3 Kingston RAM |
| Kućište | CoolerMaster Cosmos C5X NVIDIA |
| Grafički podsistem | 2 x ASUS GTX480 |
| HDD podsistem | 2 x 500 GB |

Tekst: Nebojša Raškovič

## Asus G51J 3D

### BESKOMPROMISNA ZVERKA

Asus G51J 3D jedan je od najboljih igračkih notebookova na svetu, jer ono što govori njegova spoljašnost – jasno nam stavlja do znanja da se pod haubom kriju najmoćnije PC komponente na svetu. Osim podrške za 3D Vision, za koji je spreman "out of the box", tu je i obavezni LCD sa osvežavanjem od 120 Hz. Ekran od 15,6 inča sposoban je da prikaže rezoluciju HD Ready jer ima 1.366 x 768 piksela – više nego što mu je neophodno. Naočare Nvidia 3D Vision aktivne su jer se svako staklo naizmenično gasi 60 puta u sekundi, dok se na ekranu prikazuje uvek suprotna "poluslika", te se tako i kreira iluzija 3D prostora.

Mobilni procesor Intel Core i7-720QM radi na 1,6 GHz, a na ovom laptopu moguće ga je overklokovati na bar 2,6 GHz, pa i više od toga. Zatim, tu su 4GB DDR3 RAM memorije, a najlepši deo "konfiguracije" jeste grafički akcelerator GeForce GTX 260M sa sopstvena 1.024 MB GDDR3 memorije. G51J 3D notebook krije čak dva hard-diska od po 320 GB, i to u RAID0 nizu. Nažalost, nismo uspeli da mu saznamo cenu, ali sigurni smo da ona neće biti niska.

**Kontakt: ASUS, www.asus.rs**
**Tekst: Nebojša Raškovič**

Laptop se isporučuje s naočarima Nvidia 3D Vision, pa ćete uživati u iluziji 3D prostora

# Megaposter u delovima

**Eto vama druge ručice i lepe bele rukavice naše voljene drugarice Alise. Pazite da joj ne otfikarite neki prstić, jer inače neće moći da se bije u Tekkenu.**

# Top-lista video igara

Princ, Mario i kauboji jesu hitovi ovog meseca, ali je fudbalska groznica sve zaposela, pa se na scenu vratio čak i stari PES. FIFA je, ipak, ovaj put na pravi način odgovorila izazovu.

| No. Igra | Platforma | Žanr |
|---|---|---|
| **1. FIFA World Cup 2010** | **PS3, 360** | **sportska** |
| 2. PES 2010 | PC, PS3, 360 | sportska |
| 3. Princ of Persia | PC, PS3, 360 | akciona avantura |
| 4. Red Dead Redemption | PS3, 360 | akcija |
| 5. Super Mario Galaxy 2 | Wii | platformska |
| 6. Assassin's Creed 2 | PC, PS3, 360 | akcija |
| 7. Just Cause 2 | PC, PS3, 360 | akcija |
| 8. Splinter Cell: Conviction | PC, 360 | akcija |
| 9. God of War 3 | PS3 | akciona avantura |
| 10. Alpha Protocol | PC, PS3, 360 | akciona avantura |

# Igre za pusto ostrvo

**Koje bi igre Đus poneo sa sobom?**

Ivan Ivanović AKA Đus je kontroverzni reper, za kojeg je šira javnost saznala kada je ušao u "Farmu" i izašao iz nje. Sačekali smo ga po izlasku iz tog rijaliti šoua i upitali ga: "Brate, koje igre igraš?"

**1 PES 2010 (PC)**

Ortak i ja ovo stalno igramo. Mislim, kad malo bolje razmislim, ništa drugo i ne igramo. Razumeš, brate?

**2 Grand Theft Auto IV (PC)**

Niko Belić je car, brate! Kako prži po onom gradu – stvarno je vrh. Vidim da su izašle i neke dodatne misije, ali to nisam probao.

**3 Formula 1 Championship Edition (PS3)**

Brate, formula je zakon! Gledam je s ortakom stalno, a hteo sam da odem i u Monte Karlo na trku, ali nisam mogao.

# Surftips

## Podelite YouTube snimke

Servis je osnovala firma WebGazda

Servis Viso.me omogućava korisnicima da lako postave omiljene muzičke klipove sa, recimo, sajta YouTube ili drugih video servisa kako bi ih delili, komentarisali, ocenjivali s ostatkom zajednice VISO.me. VISO.me je predviđen za svetsko i domaće tržište, a zamišljen je kao servis za bukmarkovanje muzičkih klipova. Osnivači servisa nagradiće najvrednije članove besplatnim nalozima putShare.com Premium.

www.viso.me

## Procvrkućite

Cvrkutanje: Lite verzija Twittera

Novi servis po ugledu na Twitter – Cvrkutanje.com – omogućava korisnicima da komuniciraju putem brzog ažuriranja statusa do 160 karaktera. Ovaj besplatni servis omogućava im da šalju poruke, slike i video zapise bilo kome. Takođe je lako povezivati se s drugim ljudima putem privatnih poruka i pratiti njihove statuse, kao i oficijelne grupe najvećih domaćih sajtova, kakvi su Vesti.rs i Tracara.com. Sve ovo i mnogo više možete naći samo na Cvrkutanju.

www.cvrkutanje.com

## Skraćivanje linkova

URL24.me jeste novi veb servis, a služi za jednostavno skraćivanje dugačkih linkova. On se koristi pri skraćivanju linkova u imejlovima, u postovima na društvenim mrežama, raznim forumima, blogovima i drugim mestima gde je puno praktičnije koristiti se skraćenim verzijama matičnih linkova.

www.url24.me

## Nokia foto-blog

Ukoliko ste se oduvek pitali koliko zaista mogu kamere ugrađene u telefone, sajt MI2design.com i Nokia pomoći će vam da to otkrijete. U seriji foto-blogova prikazaće se mogućnosti kamere ugrađene u najmoćnije Nokijine uređaje. Tri bloga su već objavljena i snimljena kamerama N97 mini i 6700 slide.

www.MI2design.com

## Poslednja želja

Sjajna veb igra stiže s gomilom medalja za ostvarena dostignuća, šezdesetak različitih poboljšanja, koja možete iskoristiti kao i nekoliko vrsta oružja – da prokrčite put kroz tridesetak nivoa zabavne pucačine. Nije preteška, a opet vam daje dovoljno podsticaja da nastavite do samoga kraja.

http://bit.ly/chl01j

## SP 2010

Svetsko fudbalsko prvenstvo je počelo! Izašla je i zvanična igra, ali vi nemate konzolu. Nije problem jer sad možete i preko interneta igrati Soccer World Cup 2010. Ova fleš igra je urađena vrlo lepo, a nas najviše podseća na legendarni Sensible Soccer.

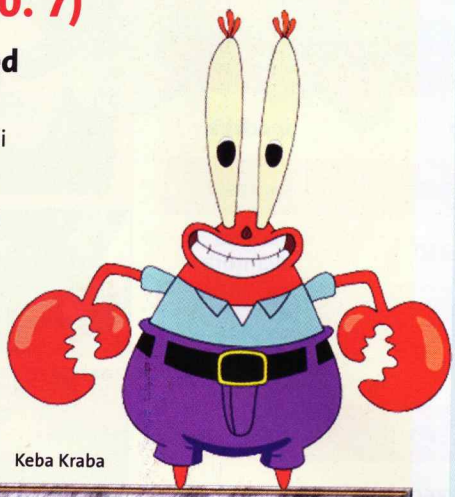
http://bit.ly/bJteHE

# IGRAČKI HOROSKOP

## Rak (21. 6 – 20. 7)

### Naoštrite klešta pred godišnji odmor

Skinuli ste pesak s okica i ugledali sunce. Leto polako stiže! Svojim otupelim kleštima ne samo što ne možete ni bubicu uhvatiti nego vam i štipanje guzica slabo ide. Dakle, pravo oštraču! Radujete se što Logitech planira da napravi tastaturu, miš i gejmped od metala jer ćete odsad moći da ih koristite više puta. Što se tiče vašeg poslovnog plana, rad u fabrici za otvaranje konzervi više vam ne prija, pa razmišljate da pređete u kafić. Ono što vas privlači nije otvaranje flaša kleštima, već više šansi da pronađete neku nagradu ispod čepa.



Keba Kraba

# ScreenFunShot

Zagrevanje pred svlačionicu.
(PES 2010, Nikola Teodosić)

Zanimljive screenshotove iz igara i komentar pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs**. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (pogledajte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

SCREENFUN
SCREENFUN No. 62 – 7/10

Osnivač-izdavač: "Teen Media" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: screenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir i Nikola Dolapčev

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Sava Marinčić (sava.marincic@color.rs)
Obrada fotografija: Olgica Grbić (olja.grbic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Aleksandra Andrić (aleksandra.andric@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

TEEN MEDIA
Direktor: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Direktor produkcije: Momir Borocki (momir.borocki@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Web urednik: Goran Aničić (goran.anicic@color.rs)

"Teen Media" je članica:
COLOR PRESS GRUPA

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Marketing asistent: Nataša Tatić-Mesaroš (natasa.tatic@color.rs)

Beograd
Adresa marketinga: Dalmatinska 17
Tel. 011/329-21-72, Fax: 011/329-21-72

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

COLOR PRINT
Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

dp distri press
DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa: Dunavska 57, Beograd, Stari grad
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
794:004
BRAVO screen fun / glavni i odgovorni urednik
Igor Conić. – 2005, 1– . –
Novi Sad : Teen Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno. - Od br. 49/2009 varijanta naslova: Screen fun
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Ćalić
Tel. 020/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print" d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Teen Media d.o.o. i redakcija ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GRUPA je član:
FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

ecotopia

21:20

SVAKE NEDELJE

# SLIPS

NOVO!!!

2 DOLAZE KOLIMA

1 SE KUĆI VRAĆA **peške**

WWW.MTV.RS

MTV MUSIC TELEVISION

# 2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA

JEDINA SLUŽBENA JAVA IGRA!

ODVEDI SRBIJU DO TITULE SVETSKOG PRVAKA!

- 105 međunarodnih ekipa
- 3 stadiona u Južnoj Africi
- službena struktura takmičenja
- slobodni udarci

Fudbalski sadržaji

SF AFRIKA

PRIMER: Za java igru Fifa World cup SOUTH AFRICA pošalji SF AFRIKA na 2121

za fudbalske sadržaje pošalji SF KOD na 2121

NA64

NA46

NA19

animacije

NA15 NA93 NA91 NA22 NA33 NA88

funsoundovi

| | |
|---|---|
| Gool | NF29 |
| Fudbalski SMS | NF71 |
| Brazilska fudbalska... | NF76 |
| Fantastičan gol | NF12 |
| Poslednji sudijski zvižduk | NF37 |
| Nogometna akcija | NF58 |
| Engleski fudbalski rock | NF48 |

pozadine

NW89 NW89 NW57 NW73 NW94 NW11 NW28 NW33

Java igre

NJ37 NJ26 NJ89 NJ13 NJ42 NJ99 NJ65 NJ25

satovi

NU13 NU23 NU11 NU57 NU59 NU79 NU86 NU92

## Crazy/satovi

SF KOD na 2121

BGATTP BDMWGD BDPAJD BDWWGA BGJPJM BDTTTD BGDWMA

## Crazy / baterije

SF KOD na 2121

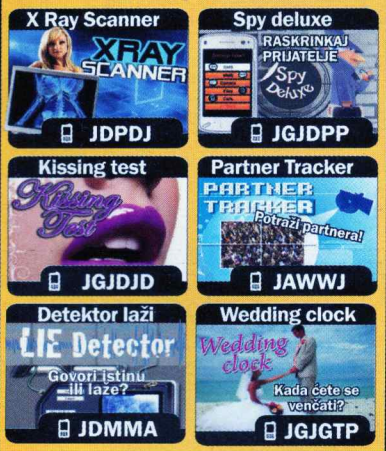
TELEFON MENJA POZADINE U ZAVISNOSTI OD JAČINE TVOJE BATERIJE.

BGDWMT BGGGPT BGDWWJ BGMPJT BGMPMM BGDWPD BGGGPG BGGAPP

PRIMER: Za bateriju - leptir pošalji SF BGDWMT na 2121

## Crazy/BEST aplikacije

SF KOD na 2121




JDPDJ JGJDPP JGJDJD JAWWJ JDMMA JGJGTP

## Crazy/Java igre

SF KOD na 2121

PRIMER: Za java igru Skate pošalji SF JAWWD na 2121

## Crazy/pozadine

SF KOD na 2121

BDMTMG BGGMGJ BDTJDP BGMGDD BGMMTJ BGMMWD BGMDPM BGMPAA BGMMWW BGDPDP BGMDPJ BGDPGD

## Crazy/letnje animacije

SF KOD na 2121

ADMPT ADMPW ADPMT AJAGP AJAMJ AJDAJ AJMAT AJMAW

PRIMER: Za animaciju s leptirom pošalji SF AJAMJ na 2121

## Crazy/teme

SF KOD na 2121

TDGPW TDGPA TAPMW TDGMT TDGTD TATJA TDGPG TDDTJ

PRIMER: Za temu lubanje pošalji SF TDGPW na 2121

## Crazy/alarm

SF KOD na 2121

| | | | |
|---|---|---|---|
| Najlepši jutarni šok | FDGAG | FAJPG | Radio dobro jutro |
| Dobro jutro srce | FAMWG | FAJPP | Ustaj vojsko |
| Hip hop pilići | FAPJW | FDJGA | Lady Gaga/Blah ... |
| Elektrošok efekat | FATWG | FAWPP | COOL alarm |
| Pljetlov doručak | FAPTJ | FATMG | Zlatna kiša |
| Afrički lav | FAADM | FDDTG | Grozan zvuk |

PRIMER: Za alarm Hip hop pilići pošalji SF FAPJW

# Prestige 2121

PRESTIŽNI SADRŽAJI NA NAJVEĆEM MOBILNOM ZABAVNOM PORTALU!

Uslovi: Svako ko pošalje sms kod na broj 2121 aktivira uslugu Prestige. Cena primljene aktivacijske i pretplatne wap-push poruke za 5 dana je 150 din + porezi + cena standardne poruke. Za odjavu od servisa pošaljite "crazy stop" ili "sport stop" na 2121.

Da biste dobili željeni sadržaj, morate imati aktiviran GPRS i telefon sa ekranom u boji. Sadržaji su namenjeni telefonima koji podržavaju java igre. Takođe proverite da li vam je uključen prijem servisnih poruka na telefon. Više o uslugama na www.kitio.com, informacije pomoc@kitio.com.